NO ONE LIVES FOREVER 2

РОЛЕВЫЕ *КОМПЬЮТЕРНЫЕ* **И** *ВИДЕО* **ИГРЫ**

#08 (113) апрель 2002

PC • PS2 • GameCube • ... • Xbox • GBA

СТРАНА ИГР



C&C GENERALS

M&M IX

RPG

120 страниц

10 ЛЕТ 2002
(game)land
www.gameland.ru
9 771609 103003 08>

ИГРЫ: JSRF, "Сфера", Purge, Lord of the Rings Part I, Warrior Kings, Mortal Kombat: Deadly Alliance, Worms Blast, RIM Battle Planet

ПОСТЕРЫ: Final Fantasy X, "Дюна"

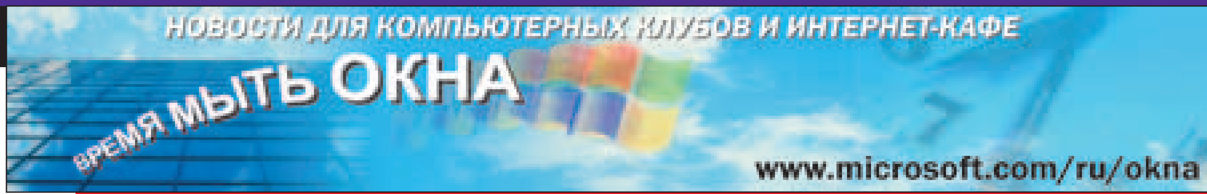

SAMSUNG ELECTRONICS
с 1 апреля по 1 июля
Подарки каждому покупателю монитора SyncMaster
товар сертифицирован
SyncMaster
Total Performance Monitors
TFT мониторы Samsung SyncMaster
•стильный эргономичный дизайн•3 варианта цветового решения корпуса
•увеличенный угол обзора•быстрая и точная автоматическая настройка
•соответствие самым строгим стандартам безопасности•3 года гарантии
Москва Формоза 234 2164; Олди 232 3009; Белый Ветер 928 7392; Компьюлинк 967 6867; Роско 795 0400; Вист 159 4001; Техмаркет 363 9333; Партия 742 5000; M.Video 921 0353; Регард Тур 912 4224; **Санкт-Петербург** (812) Мир Техники 393 5566; Компьютер Центр «Кей» 325 3216; Компьютерный Мир 303 9047; Алкор 542 0023; Альтернатива Синицы 554 3484; Аскод 325 1555; CONCOM 320 9080; IVC 346 8635; Вист Спб 102 0808; **Барнаул** (3852) Нэта 23 1000; **Владимир** (0922) Кант 32 6080; **Волгоград** (8442) Вист 32 7932; **Воронеж** (0732) СаНи 54 0000; Комп. Центр 77 9393; РЕТ 77 9339; **Владивосток** (4232) Инфос 26 9055; ГЕГ 22 1889; Владлинк 26 8187; **Екатеринбург** (3432) Класс 65 9549; АСП 70 6705; Формоза 59 1868; Парад 22 5583; ТехноГрупп 77 6552; Компьюлинк 71 3478; АСМ 71 2327; **Ижевск** (3412) Формат Мастер 58 4915; **Иркутск** (3952) Анком 51 0510; **Кемерово** (3842) Нэта 36 1010; ККЦ 36 0303; **Курган** (3522) АСП 25 3760; Орбита 22 8307; **Краснодар** (8612) Владос 64 2864; Комп. Системы 55 9994; Трайд Мастер 55 5040; **Красноярск** (3912) 4-я линия 65 1313; Исток 65 3129; НЭТА 22 5414; **Казань** (8432) Мэлт 64 2584; **Липецк** (0742) Регард Тур 48 5285; **Новосибирск** (3832) Адитон 16 4422; Мультиметрн 53 4444; ТехноСити 23 3770; Нэта 54 1010; Квеста 33 2407; **Н.Новгород** (8312) Вист 67 7905; Юст 30 1674; ЭВМ Спектр 39 0169; Апрель Сервис 34 3635; Бытовая Автоматика 78 7222; Смарт 19 9909; Арника 31 7898; **Новокузнецк** (3843) Нэта 46 9727; ККЦ 39 0079; **Находка** (266) Инфос 5 6739; **Омск** (3812) Нэта 23 5413; Надежда 31 5658; Коминед 53 0530; **Оренбург** (3532) Мехатроника 78 0757; **Орел** (0862) Трио 43 5004; **Пермь** (3422) ИВС 19 6500; **Ростов-на-Дону** (8632) Владос 99 5200; Технополис 90 3111; **Самара** (8452) Прагма 16 3287; Радиант 70 3222; ТактСофт 99 3575; Волга 3ВМ 24 5058; Крит 16 4444; **Сочи** (8622) Владос 92 2291; Новороссийск 22 6442; **Томск** (3822) Интант 41 5234; ЭлексКом 65 7240; **Тольятти** (8482) Инфо Лада 700 703; **Уфа** (3472) Евроком 32 3130; Империал 53 4222; **Уссурийск** (241) Инфос 4 4524; **Хабаровск** (4212) Стеллар 21 6088; Контакт+ 23 7603; **Челябинск** (3512) ЕМС 60 2057; Медиком 60 5762; Форт 33 5577
Список магазинов участвующих в акции
Для получения дополнительной информации www.samsungelectronics.ru


ПОДПИСКА
AGE OF WONDERS II – ЧУДО-СТРАТЕГИЯ
СТРАНА ИГР
gta3
С 15 АПРЕЛЯ ПО 31 МАЯ
ПРОИЗВОДИТСЯ ПОДПИСКА
на 2-е полугодие 2002 года
Подписка оформляется в любом почтовом отделении связи России и СНГ. На территории России подписка производится по "Объединенному каталогу 2002" ("Зеленый каталог"), в странах СНГ и Балтии по "Каталогу российских газет и журналов".
Подписной индекс:
"Страна Игр" 88767
"Страна Игр"+CD 86167
Оформить подписку через internet с оплатой по карточкам VISA, EuroCard/MasterCard, Dinners Club или JCB, а также получить дополнительную информацию о подписке можно на сайте www.gameland.ru

В НОМЕРЕ

08 (113) апрель 2002
WWW.GAMELAND.RU

NEWS



ХИТ?

PREVIEW

RPG SPECIAL 014

ULTIMA UNIVERSE 030

REVIEW

ONLINE

КИБЕРСПОРТ 014

FANDOM



ТАКТИКА

ЖЕЛЕЗО 106

WIDESCREEN 112

СТЕНГАЗЕТА 113

КОДЫ, ПИСЬМА

ПОСТЕРЫ

В ЖУРНАЛЕ С CD





СПИСОК ИГР



content



EDITORIAL

Общий привет!

Редакционная жизнь – это целая история в стихах и песнях. Думаете, нас объединяет только любовь к играм? И да, и нет. Пока я пишу эти строки, в стенах редакции гремит саундтрек Jet Set Radio Future, а наш арт-директор (между прочим, давно разменявший четвертый десяток!) с безумным взглядом управляет безбашенными реактивными роллерами. А когда пару недель назад мы с трепетом ("да я на первом свидании так не волновался!") запускали HoMM IV, около одного несчастного компьютера, толкаясь, собралось два, а то и все три десятка человек. Пришел даже вэб-мастер, всеми силами старающийся сохранить невозмутимость – дескать, так, случайно проходил мимо...

Но есть и другая жизнь. Преклонение перед «великим немым». Страсть к хорошей музыке. Тяга к тусовкам и зачастую экстремальным развлечениям... И просто крепкие дружеские отношения. Регулярные редакционные тусовки – это раскаты смеха, перемежающиеся с долгими и напряженными креативными паузами, исполненными творческими муками. Но в этом и есть кайф. Кайф от работы, от общения с людьми, которых уважаешь и любишь... Кстати, о любви – это вообще отдельная тема, к которой я обязательно еще вернусь. А пока – добро пожаловать к нам на борт. В нашу банду!

Respects in all aspects,
Юрий Поморцев

На обложке: Колдунья Лулу из FFX нарисована Евой Соулу, художницей из арт-группы LAMP, эксклюзивно для "Страны Игр".

Страничка арт-группы LAMP в Интернете: http://www.lamp.otaku.ru

СТРАНА ИГР СОДЕРЖАНИЕ CD

ДЕМО-ВЕРСИИ | ВИДЕО | СТАТЬИ | ИНТЕРНЕТ | SPECIAL | ПАТЧИ | ПРИМОЧКИ | E-SHOP | INFO

ДЕМО-ВЕРСИИ
Freedom Force;
Mobile Forces;
Ploing 2;
Star Wraith 2

ВИДЕО
Morrowind;
Mech Assault;
Icewind Dale II;
Dungeon Siege;
Call of Cthulhu;
No One Lives Forever;
Thievery Trailer;
Game of Death

SPECIAL
Слово редактора;
Macromedia Flash;
Скрины к 13 статьям номера;
Wallpapers State of Emergency (2);
Wallpapers Jet Set Radio Future (2);
W-pap's Civilization III (4);
W-pap's Freedom Force (9);
W-pap's Mortal Kombat: Deadly Alliance (2);
W-pap's Game of Death (2);
Wallpaper Knightshift;
Wallpapers Moto GP 2 (2);
Wallpapers NOLF2 (2);
Wallpaper Deus Ex 2;
Wallpapers Aliens Vs. Predator 2 (9);
W-pap's Age Of Wonders 2 (3);
Wallpaper MGS2;
W-pap's Virtua Fighter 4 (2);
Dungeon Siege Screensaver;
Moto Gp 2 Screensaver;
007 in Agent Under Fire Screensaver;
Lord of the Rings 3D Screensaver;
Silent Hill Sanitarium's Screensaver;
Hitman 2 Main Title Music Track;
Hitman 2 action title.;
Hitman 2 India Music Track;
C&C Renegade Music

ПРИМОЧКИ
Aliens Vs. Predator 2 The Multiplayer Map Update #1;
Aliens Vs. Predator 2 The Single Player Map Update #1;
Quake III Rally v1.0;
Quake III Rally v1.1 update;
Quake III Rally - Music

СТАТЬИ
Frank Herbert's Dune;
F.A. Premiere League Manager 2002;
Legacy of Kain: Soul Reaver 2;
C&C:Renegade;
Return to castle Wolfenstein;
Trainz

ИНТЕРНЕТ
Windows Media Player 7.1;
RealPlayer 8 Basic;
DirectX 8.1 – Runtime for Windows 98, Me;
DirectX 8.1 – Runtime for Windows 2000;
Quick Time 5.0;
Kali 2.3;
Kali v.2.4 Patch;
Zuggsoft (Клиент для текстовых MUD'ов);
Dragon Spires;
DUNG (Dantom's Universal Network Game);
Драйвер ATI Radeon для Win9x v. 4.13.9021;
Драйвер ATI Radeon для WinXP v. 6.13.10.6052;
Драйверы TNT2/GeForce для WinXP v. 28.32;
Драйверы TNT2/GeForce для Win9x v. 28.32;
Драйверы Matrox G400/G450/G550 для WinXP v. 5.82.016;
Драйверы Matrox G400/G450/G550 для Win9x v. 6.82.016;
Драйверы PowerVR Kyro/Kyro II для WinXP v. 1.4;
Драйверы PowerVR Kyro/Kyro II для Win9x v. 1.4;
Драйверы для материнских плат Via v. 4.38 (2)v(a);
Flash-игры;
3DMark 2001 Second Edition

ПАТЧИ
Battlecruiser Millennium v1.0.07;
Operation Flashpoint Updated Upgrade 4 v1.46 Patch;
Eurofighter Typhoon v2.1 Patch;
Half-Life: Opposing Force 1.1.0.8 Retail Update;
Half-Life: Blue Shift v1.0.0.1;
Medal of Honor Multiplayer v 1.11 Patch (US/UK);
Aliens Vs. Predator 2 v1.0.9.5;
Return to Castle Wolfenstein v1.3;
Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor v1.4;
Warlords Battlecry II v1.02;
Warrior Kings v1.2;
Silent Hunter II v1.1

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

02 обложка	Samsung
03 обложка	Техмаркет
04 обложка	1С
01	Подписка
05	ISM
07, 09	Акелла
11	X-Ring
13, 19, 25, 29, 39, 47	1С
23, 31, 51, 73, 85	Руссобит-М
27	Спецвыпуск журнала "ХАКЕР"
33	Спецвыпуск журнала "Страна Игр"
37	Полигон
49, 55	Бука
57	Журнал CGW
59	Ultra
65	Мобикс.ру
71, 75, 91, 105	Media2000
77	МДМ-кино
79	Журнал "Official PlayStation Россия"
81	Журнал "ХАКЕР"
86, 89, 93, 95, 110	E-Shop
87	RINET
99	Журнал "Мобильные Компьютеры"
101	АБКП
107	Рынок "Буденновский"
111	Журнал "Хулиган"
109	Genius
114	(game)land-сайт
117	Schick

СТРАНА ИГР
№08 (113) апрель 2002
www.gameland.ru

Журнал зарегистрирован в министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002
Выходит 2 раза в месяц.

РЕДАКЦИЯ
Юрий Поморцев *dreg@gameland.ru* главный редактор
Виктор Перестукин *perestukin@gameland.ru* заместитель главного редактора
Валерий Корнеев *valkorn@gameland.ru* редактор "Видео"
Михаил Разумкин *razum@gameland.ru* редактор
Александр Щербаков *sherb@gameland.ru* редактор
Юрий Воронов *voron@gameland.ru* редактор CD
Сергей Долинский *dolser@gameland.ru* редактор "Онлайн"
Эммануил Эдж *emik@gameland.ru* корреспондент в США
Юлия Барковская *july@gameland.ru* корректор

ART
Миша Огородников *michel@gameland.ru* арт-директор
Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* дизайнер
Алик Вайнер *alik@gameland.ru* дизайнер
Максим Каширин *max@gameland.ru* дизайнер

GAMELAND ONLINE
Алена Скворцова *alyona@gameland.ru* руководитель отдела
Константин Говорун *wren@gameland.ru* редактор
Иван Солякин *ivan@gameland.ru* WEB-master

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* руководитель отдела
Алексей Анисимов *anisimov@gameland.ru* менеджер
Ольга Басова *olga@gameland.ru* менеджер
Виктория Крымова *vika@gameland.ru* менеджер
Яна Губарь *yana@gameland.ru* PR-менеджер
Телефоны: (095)229-4367, 229-2832; факс: (095)924-9694

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА
Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru* руководитель отдела
Андрей Степанов *andrey@gameland.ru* менеджер
Самвел Анташян *samvel@gameland.ru* менеджер
Телефоны: (095)292-3908, 292-5463; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Ерванд Мовсисян *ervand@gameland.ru*

GAMELAND PUBLISHING
ООО "Гейм Лэнд" учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* директор
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* финансовый директор
Сергей Лянге *serge@gameland.ru* технический директор
Игорь Акчурин служба безопасности и связь
Глеб Маслов с правоохранительными органами

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652
E-mail: magazine@gameland.ru

GAMELAND MAGAZINE
Dmitri Agarounov *dmitri@gameland.ru* director
Game Land Company publisher
Phone: (095)292-4728; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; телефон: (095)250-4629

Отпечатано в типографии: "ScanWeb", Finland
Тираж 55 000 экземпляров

Цена договорная

Рисунок: *Ева Соулу, арт-группа LAMP*
Дизайн обложки: *Миша Огородников*



IGDA: ПОБЕДИТЕЛИ НАЗВАНЫ

Международная ассоциация игровых разработчиков (International Game Developers Association) назвала победителей 2nd Annual Game Developers Choice Awards. Награды были вручены в рамках Game Developers Conference, проходившей на просторах сладкого Сан-Хосе. Среди победителей значатся:

Игра года	Grand theft Auto III от Rockstar Games.
Новичок года	Bohemia Interactive Studio за Operation Flashpoint
Лучший оригинальный персонаж года	Daxter из Jak & Daxter: The Precursor Legacy
Лучший звук	Марти О'Донелл (Marty O'Donnell) за Halo: Combat Evolved
Лучший дизайн	Grand Theft Auto III
Лучший дизайн уровней	Фамито Уэда (Fumito Ueda) за Ico
Лучший программист	Ричард Эванс (Richard Evans) за искусственный интеллект в Black & White
Лучшие визуальные эффекты	Фамито Уэда за Ico
Игровая инновация	Black & White от Lionhead Studio, Grand Theft Auto III от Rockstar, Ico от Sony Computer Entertainment, Majestic от Electronic Arts, Rez от United Game Artists

ТРИ СПЕЦИАЛЬНЫХ НАГРАДЫ ОТ GAME DEVELOPERS CHOICE AWARDS:

За вклад в игровую индустрию	Юдзи Нака (Yuji Naka), управляющий Sega's SONIC TEAM, за создание Sonic The Hedgehog.
За прорыв	Юберт Чардот (Hubert Chardot) за Alone in the Dark и создание целого направления игр.
Награда от IGDA за популяризацию игр в обществе	Джефф Лендер (Jeff Lander).

Полный эксклюзивный репортаж с места событий читайте в следующем номере.

На фото: *Создатели Operation Flashpoint в урезанном составе (вверху).*
Юберт Чардот умрет, но не отдаст награду (внизу).





ВЕСЕЛЫЕ СТАРТЫ ОТ INTEL

Пару недель назад компания Intel провела пресс–конференцию, посвященную старту первых всероссийских соревнований по виртуальным автогонкам в классе Формула 1, "Гран–При Pentium 4". Пафосное мероприятие блистало представителями Российской Автомобильной Ассоциации – Леонидом Майоровым и Михаилом Нарышкиным, а также официальными наблюдателями Intel в лице Алексея Стромова и Александра Палладина. Морально поддерживал собравшихся первый вице–президент Федерации компьютерного



Выступление Алексея Стромова, регионального брэнд–менеджера компании Intel.

спорта РФ – Леонтий Ан. Со слов выступающих стало предельно ясно, что соревнования будут проводиться в крупнейших городах России, таких как Новосибирск, Москва, Самара, Ростов–на–Дону и еще в нескольких городах нашей необъятной Родины. Каждое из соревнований будет приурочено к какой–либо компьютерной выставке или фестивалю. Например, в Москве, все сражения будут проходить в рамках долгожданного Комтека. По завершению отборочных туров в Москве пройдет суперфинал за шикарный приз, которым, как нам сообщили по большому секрету устроители мероприятия, будет поездка на один из этапов чемпионата мира гонок Формулы 1. Все соревнования будут проводиться на специально воссозданной полной копии болида Формулы 3. В основе драгоценной игрушки лежит процессор Pentium 4 с частотой в 2.2 GHz. В качестве программно–визуального основания используется игра Grand Prix 3 2000, признанная лучшим на данный момент симулятором Формулы 1. Правила соревнований подразумевают заезд в два круга, один из которых идет в зачет. Кто из участников показал лучшее время – признается победителем. Вашему покорному слуге удалось посидеть в болиде и хочу отметить, что впечатления просто невероятные. Руль вынимается, как в настоящем гоночном автомобиле, ощущение скорости безумное, а реалистичность управления доставляет огромное удовольствие. Так что готовьтесь, закупайтесь Grand Prix 3 Season 2000 и полный вперед. К победе, естественно!

ЮРИЙ ВОРОНОВ voron@gameland.ru

мощной графической технологии Serious Sam. Игра от разработчиков из Sunstorm, Carnivores: Cityscape, обещает мощное действие, реалистичные модели вымерших монстров и обилие специальных эффектов. Забавно, что Carnivores оказалась не единственным проектом, активно приспособившим возможности буйного Сэма. Полностью весь список будет оглашен на майской E3. Однозначный респект, Croateam.

ELITE FORCE 2 OT RITUAL

PC Компания Ritual совместно с издателями из Activision анонсировали вторую часть популярной космической серии Star Trek: Elite Force 2. По словам разработчиков, они начали усиленную работу над проектом еще в июне прошлого года, используя модифицированную версию Quake 3: Team Arena. На данный момент Ritual планирует 12 однопользовательских уровней по несколько (от 1 до 7) миссий каждая. В роли Алекса Монро (Alex Munroe) игрокам предстоит (к огромному сожалению, женский персонаж был удален – не успевают) разгадать пару сложных головоломок с участием основных обитателей вселенной Star Trek периода Next–Generation. На данный момент игра готова на 40 процентов и ожидается только в начале 2003 года. Компания Ritual известна благодаря работе над такими проектами, как Alice, Medal of Honor, SIN, Heavy Metal F.A.K.K. 2 и давно позабытой третьей частью Blair Witch. Гарри Ланг (Harry Lang), директор производства в Paramount, официально подтвердил факт разработки Star Trek: Elite Force 2. Хочется отметить, что над первой частью Star Trek: Elite Force работал дружный коллектив Raven Software, который на данный момент занят созданием трех (Quake 4, SoF 2 и что–то там еще) специальных проектов.



Ritual выжали из старого движка максимум. Борги стали и умнее, и красивее.

ARX ОТЛОЖЕН

PC Одна из самых многообещающих ролевых игр последнего времени, ARX Fatalis от компаний Fishtank Interactive и Arkane Studios, вновь совершила значительный скачок во времени. Ожидаемая в апреле, игра появится лишь 23 мая этого года в эксклюзивной версии для жителей Германии с последующей премьерой на территории США и Европы в середине лета. Стоит отметить, что локализацией ARX Fatalis на территории России и стран СНГ занимается компания Nival Interactive при издательской поддержке фирмы «1С».

СЕРЬЕЗНЫЕ ДИНОЗАВРЫ

PC Французское издательство Infogrames не пожалело денег на закупку лицензии



Говорят, на эту стройную фигуру потрачены тысячи полигонов!

АНОНСИРОВАНА LINEAGE 2

PC Корейская компания NCSoft и гениальный создатель серии Ultima Ричард Гэрриотт (Richard Garriott) анонсировали вторую часть корейской национальной (более двух миллионов постоянных игроков) MMORPG, Lineage 2. Создаваемая на основе лицензированной технологии Unreal, игра находится в разработке с начаае октября 2000 года. Нежно оберегаемая и вынашиваемая Ричардом Гэрриоттом, она появится на корейском рынке в начале марта 2003 года. Что касается остального рынка, включая США, Китай и Японию, здесь Lineage 2 выйдет несколько позже – лишь к концу декабря 2003 года. Отечественным игрокам, видимо, не видать творения Лорда Бритиша еще несколько лет.
Официальный сайт:
http://www.lineage2.com

INTERPLAY ПРОДЛИЛА ЛИЦЕНЗИИ НА BALDUR'S GATE И ICEWIND DALE

PC Компания Interplay от сомнительных экспериментов перешла на производство проверенных проектов. Согласно подписанному соглашению с Infogrames Interactive, Interplay Entertainment и ее ролевое подразделение Black Isle Studios получили многолетнюю лицензию на продолжение серии Baldur's Gate и Icewind Dale, создаваемых на основе популярной вселенной AD&D. "Мы восхищены сильной линейкой продуктов AD&D", – заметил Хирв Каен (Herve Caen), президент и управляющий Interplay Entertainment. "Как компьютерная ролевая серия, которая оживила жанр RPG, Baldur's Gate окончательно зарекомендовала себя как один из передовых брэндов в интерактивной развлекательной индустрии. Мы очень рады возможности работы над продолжениями этой невероятно успешной игровой серии". Насколько нам известно, на данный момент Interplay работает над Icewind Dale II для PC, Baldur's Gate: Dark Alliance для Xbox, а также проводит предварительные исследования по давно обещанной Baldur's Gate 3.

DMA DESIGN ПРЕКРАТИЛА СУЩЕСТВОВАНИЕ

PC Компания DMA Design, более известная как создатель замечательной серии Grand Theft Auto, прекратила свое существование, став неотъемлемой частью Rockstar Games. Надо отметить, что DMA Design была приобретена Rockstar Games, дочерней компанией Take-Two Interactive, в начале сентября 1999 года и руководство Take-Two посчитало содержание нескольких компаний нецелесообразным, переведя всех сотрудников в основное подразделение. Исчезновение DMA Design никак не скажется на будущих разработках компании, включая долгожданную PC-версию Grand Theft Auto 3. Кстати, «Бука» тем временем обещает максимальную близость релиза.

UNREAL МЕНЯЕТ ИМЯ И УХОДИТ ЗИМОВАТЬ

PC Компания Infogrames сделала сенсационное заявление. Согласно тексту официального пресс-релиза, популярные игровые разработки от Digital Extremes и Legend Entertainment сменили свое название. Unreal Tournament 2 от Epic Games и Digital Extremes уже переименован в Unreal Tournament 2003, в то время как в недрах Legend ведутся ожесточенные споры о смене названия Unreal II на Unreal: Episode II. Основной причиной подобных решений называется путаница с многочисленными наименованиями и новая маркетинговая политика Infogrames. Более того, уже сейчас предполагается, что серия Unreal Tournament станет ежегодной на манер популярной линейки от EA Sports. Иными словами, каждое лето нового года вас будет поджидать обновленная версия Unreal Tournament с добавочными цифрами в конце названия. Учитывая тот факт, что Infogrames уже приобрела все домены вплоть до www.unreal-tournament2010. com, планы у компании более чем серьезные. Данную информацию уже прокомментировал один из представителей Epic Games, Тим Свиней (Tim Sweeney): "Название Unreal: Episode 2 является одной из тех вещей, что обсуждаются Legend, Epic и Infogrames за закрытыми дверьми. Мы пока еще не пришли к окончательному решению. Кому-то из ребят это нравится, в то время как другие трясутся от негодования. Основным мотивом подобного решения является тот факт, что мы работаем сразу над несколькими играми под названием Unreal. Но на данный момент официальным названием игры от Legend было и остается Unreal 2. Что касается названия Unreal Tournament 2003 – это уже официальная информация. На данный момент серьезно обсуждается идея о выпуске новой игры каждый год. Но мы не хотели бы разделять игровое сообщество". В качестве еще одной неутешительной новости стоит сообщить, что Unreal II лишился многопользовательского режима и отложен до конца зимы этого года. К огромному сожалению, это совсем не шутка.

VERANT ПОДДЕРЖАЛА GEFORCE 4

PC Компании Nvidia и Verant публично объявили о том, что долгожданные Star Wars Galaxies и не менее ожидаемый PlanetSide станут первыми проектами, полностью оптимизированными под основные возможности GeForce 4. Согласно тексту официального пресс-релиза, NVidia Corporation и Sony Online Entertainment проводили многочасовые консультации по адаптации двух разработок под новые возможности технологического чуда. В результате трех месяцев кропотливых усилий эффект превзошел все ожидания. Предполагается, что Star Wars Galaxies появится при непосредственной поддержке

LucasArts Entertainment уже к концу этого года. Star Wars Galaxies и PlanetSide являются полностью онлайновыми разработками.

MEDAL OF HONOR: TEAM ASSAULT

PC Medal of Honor: Allied Assault после некоторых сомнений, перетасовок и прочих сложных комбинаций решила обзавестись полноценным дополнением. Игра обещает новый уровень командного взаимодействия в знакомом до боли антураже Второй Мировой войны. По словам эксклюзивного продюсера Electronic Arts, Рика Джолито (Rick Jolito), "во времена второй мировой войны чрезвычайно важным было взаимодействие солдат на уровне взвода. Поэтому мы планируем сделать Medal of Honor: Team Assault не просто очередной тупой стрелялкой, а серьезным squad-sim. Мы работаем над значительным улучшением искусственного интеллекта напарников игрока – они смогут исполнять простые команды и даже приносить тапочки в зубах". Кроме того, Рик обещал 3 новых однопользовательских миссии по 3 уровня в каждой и лейтенанта Майк Пауэлл в качестве главного героя. Новое оружие представлено дымовыми гранатами, а также набором из английского автомата Sten Mark, итальянских стволов Beretta Model 1934 и Modello MAB, немецкой полуавтоматической винтовки FG42 и снайперской винтовки Gewehr 43. Предварительная дата выхода Medal of Honor: Team Assault назначена на середину лета этого года.



Aerodancing 4 – вероятный противник Ace Combat 4.

ВЫСТАВКА GAMEJAM 2

Новые игры от Sega привлекли внимание 25,000 посетителей, и они не были разочарованы. К примеру, Юдзи Нака сообщил о том, что версия Phantasy Star Online для GC будет готова к лету, но уже в мае появится ее бета-версия, которая будет распространяться вместе с модемом и, опционально, клавиатурой. Кстати говоря, финальный вариант игры поступит в Японии в продажу в нескольких вариантах: собственно сама игра, игра с модемом, игра с модемом и клавиатурой, игра с приставкой и модемом и, наконец, игра в полном комплекте (со всем вышеперечисленным). Сам же проект на выставке GameJam 2 получил свое окончательное название Phantasy Star Online: Episode I & II, что было оправдано добавлением в него двух новых локаций и расширением монстрятника.
Одновременно Ю Сузуки анонсировал два своих проекта для GC: Virtua Fighter Quest и Beach Spikers. Virtua Fighter Quest описывается как гибрид боевика, RPG и приключенческой игры во вселенной Virtua Fighter. А в порт с аркадной версии Beach Spikers обещают добавить множество новых команд и игровых режимов. Наконец, Ferrari F355 Challenge выйдет на PlayStation 2 этим летом, кроме того, подтверждены планы относительно появления там же Power Smash 2 и Aerodancing 4.
Проект VFQ готовится специально к празднованию десятилетия серии и естественно, что работа ведется особенно тщательно. В качестве потенциальной аудитории рассматриваются как взрослые, так и дети – классический "серьезный" VF был сочтен неподходящим для любителей Mario, но и до создания VF Kids 2 разработчики не дошли. Концепция VFQ сочинялась в тесном контакте Сузуки и Миямото, что не может не радовать фанатов обоих дизайнеров. Если же кто-то сомневается в пригодности вселенной VF для создания приключенческой игры, то напомню, что Shenmue многими была расценена как замаскированная новыми героями "VF Adventure".
Наконец, Red Entertainment (только что приобретенная компанией Sega культовая команда разработчиков, произведшая на свет немало суперхитов, рассчитанных исключительно на японский рынок) анонсировала



Sakura Taisen 4 – девушки и роботы – гремучая смесь!

КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ. 15 АПРЕЛЯ – 5 МАЯ 2002

ДАТЫ ВЫХОДА ИГР ДЛЯ PC

15.04	Jazz and Faust
15.04	Industry Giant 2
16.04	Project Earth
16.04	Worst Case Scenario
16.04	Spider-Man: The Movie
17.04	Master Rallye
17.04	Beam Breakers
22.04	Duke Nukem: Manhattan Project
23.04	Die Hard: Nakatomi Plaza
23.04	2002 FIFA World Cup
23.04	Steel Beasts Gold
29.04	Mystery of the Nautilus
29.04	Elder Scrolls III: Morrowind
29.04	1503 A.D. The New World
30.04	Atari Revival
30.04	Airlines 2
01.05	VIP
01.05	Lock On: Modern Air Combat
02.05	Hooters Road Trip

ДАТЫ ВЫХОДА ИГР ДЛЯ PLAYSTATION 2

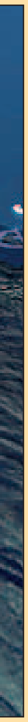
16.04	Spider-Man: The Movie
16.04	Lethal Skies
19.04	No One Lives Forever
24.04	TransWorld Surf
29.04	Shifters
29.04	Headhunter
01.05	Hidden Invasion
04.05	Britney's Dance Beat

ДАТЫ ВЫХОДА ИГР ДЛЯ XBOX

16.04	Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex
16.04	Spider-Man: The Movie
16.04	Gauntlet Dark Legacy
24.04	2002 FIFA World Cup
29.04	The Elder Scrolls III: Morrowind
30.04	Burnout
30.04	RedCard Soccer 2003
02.05	Smashing Drive

ДАТЫ ВЫХОДА ИГР ДЛЯ GAMECUBE

16.04	Spider-Man: The Movie
01.05	Resident Evil





сразу три новые игры, которые она разрабатывает совместно с прочими сеговскими командами. Во-первых, это GunGrave (совместный проект Red и Smilebit), новый action для PlayStation 2, по своей концепции напоминающая Devil May Cry, которая поступит в продажу уже в июле. Во-вторых, это создающаяся по мотивам манги суперигра для PlayStation 2 и Xbox – The Planet Gun Smoke Trigun (также совместный проект Red и Smilebit). Обе эти игры для воссоздания на экране атмосферы японских комиксов будут в той или иной степени использовать графическую технологию Manga Dimension, разработанную командой SmileBit для проекта Jet Set Radio. Третьей же новой игрой от новоиспеченной сеговской команды будет некая трехмерная драка, опять же стилизованная под комиксы, но уже разработанная (опять же предположительно) совместно с командой Sega AM2. Именно с этими проектами Red впервые получит возможность выхода на мировой рынок, а Sega сможет укрепить свои позиции у себя на родине, так что стоит ожидать от них по крайней мере достойного качества.

И еще несколько слов о Red Entertainment. Успех ее последнего творения, Sakura Taisen 4 (игра, вышедшая на мертвый Dreamcast, в два раза обогнала по продажам обласканный прессой Resident Evil на GameCube – это не шутка!), созданного совместно с командой Overworks, опять поднял вопрос о локализации хотя бы какой-нибудь игры из этой серии в США. И кажется, что этого хотят уже все: и геймеры, и журналисты, и руководство компаний Red Entertainment и самой Sega (да и известный локализатор Working Designs неоднократно вызывался заняться изданием игры в США). Но сейчас попросту нечего переводить: Dreamcast мертв, а разработчики так и не решили, что же им делать с этой серией на PlayStation 2. В результате этот гибрид тактической RPG и симулятора знакомств если и появится в США, то не раньше 2003-го года. Кстати, на выставке E3 команда Overworks обещает представить публике свой новый проект. И, быть может, им как раз и будет новая Sakura Taisen на PlayStation 2.

КВАДРАТНЫЙ КУБИЗМ

Новости о сотрудничестве Square с Nintendo повергли многих в шок. Из представителей обеих компаний с большим трудом удалось выдавить следующую достоверную информацию: на GBA точно выйдет Final Fantasy Tactics, которая не будет ни просто римейком, ни абсолютно новой игрой. При этом финансировать новое подразделение Squaresoft должна Nintendo. И тут



начался разброд: Nintendo намекает на то, что было бы неплохо сделать эксклюзивный побочный квест FF для GCN (FF Unlimited, по мотивам одноименного анимесериала), который использовал бы соединение GBA и GCN, а Squaresoft всячески открещивается от таких идей, заявляя о том, что это неинтересно. Впрочем, еще ничего не решено, да и новая дочерняя компания Game Developers Studios, которая будет сотрудничать с Nintendo, пока реально состоит только из одного человека – президента. Сначала нужно обговорить все детали (читай, объемы финансирования), а потом уже перевести туда часть людей из Squaresoft. Что касается выбора конкретных игр, то тут все зависит от мнения поклонников, причем никаких планов относительно разработки игр для GC у Squaresoft пока нет. Ходят слухи о том, что Sony (один из крупнейших акционеров Square) настаивает на эксклюзивности Final Fantasy для платформы PS2, поэтому на GameCube могут быть переведены лишь, к примеру, такие серии, как SaGa или Seiken Densetsu. Зато на GBA к концу этого года точно должно появиться три-четыре игры от Square.

SEGA УДАРЕТСЯ В РИМЕЙКИ

Четыре популярнейших серии от Sega обзаведутся потомством на GBA. Обещают, что Virtua Tennis, Crazy Taxi и Super Monkey Ball будут оптимизированы под мультиплеерные возможности системы, а игровой процесс будет максимально схож с тем, что имеется на "больших" консолях. Еще интереснее анонс Phantasy Star Collection, в которую войдут первые три игры серии, скорее всего – с некоторыми графическими улучшениями. О культовой Phantasy Star 4 ничего не известно, но скорее всего ее издадут отдельно. Virtua Tennis выйдет в конце года, остальные игры – чуть позже.

Кроме того, токийская компания Coolnet договорилась с Sega об издании на Xbox римейков популярных

лярных хитов, первоначально вышедших на Mega Drive, Saturn и Dreamcast. Подробностями с нами делиться не спешат, но, очевидно, схема будет примерно та же, что в случае Sega Smash Pack: пачка игр с MD через эмулятор плюс римейк игры с Saturn или DC.

ПРОДАЖИ XBOX В ЕВРОПЕ

Аналитики крайне скептически оценивают перспективы Microsoft на европейском рынке: по их мнению цена на приставку будет снижена в течение ближайших двух месяцев, иначе Xbox просто не разойдется достаточным тиражом. Однако в английском представительстве компании такую информацию опровергают. На вопросы же о том, почему в магазинах не наблюдается ажиотажного спроса на приставку, как это было в случае с PS2, был получен блестящий ответ. Оказывается, Microsoft еженедельно поставляет большие партии приставок со своей фабрики в Венгрии, что как раз и удовлетворяет "огромные потребности" геймеров в Xbox. Всего же компания планирует к июню продать по всему миру 4.5 – 6 млн. приставок, а европейский рынок считается ее руководством одним из ключевых. Представитель Toys'R'Us подтверждает эту информацию – по его словам, игры и периферийные устройства в его сети также продаются успешно. А вот президент Electronic Arts лично в интервью агентству Bloomberg заявил следующее: "Microsoft обломали зубы и в Европе, и в Японии". Кому будем верить?

ЖДАТЬ СКИДОК?

Джордж Харрисон, отвечающий в Nintendo за маркетинг, сообщил агентству Рейтер о том, что цена на Gamecube может быть снижена. Причина проста: компания боится того, что Sony сделает аналогичный шаг первой, в результате чего одно из достоинств "кубика" будет аннулировано. Возможная ценовая война должна отразиться на положении Xbox, который и так на $40 дороже PS2 в Японии, а себестоимость его непомерно высока. Сама Sony давно уже ограничивается лишь намеками – ее приставка и так неплохо продается. Но ради торпедирования продаж и/или доходов конкурента обе японские компании вполне могут позволить себе снизить цену где-то на $50. В любом случае, все скидки будут завязаны на перенос производства приставок в Китай, о чем не раз уже говорили представители всех трех разработчиков приставок.

ЭКСТРЕМАЛЬНЫЕ РАЗРАБОТЧИКИ

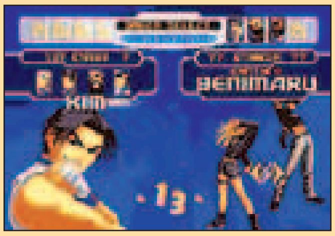
Купив в прошлом году Treyarch, Activision продолжила работу по установке контроля над всеми разработчиками, умеющими делать THPS-подобные игры. Теперь компании принадлежит и Shaba Games, отметившаяся в последнее время версией THPS3 для PS one.

И это неспроста: оказывается, сейчас еще одна команда, Neversoft, не только работает над Tony Hawk's Pro Skater 4, но и сочиняет концепцию сразу пятой части! Всего же под чутким руководством Activision на данный момент разрабатывается сразу 30 симуляторов экстремальных видов спорта, среди которых – сиквелы Mat Hoffman's Pro BMX 2, Kelly Slater's Pro Surfer и Shaun Murray's Pro Wakeboarder. Понятно, что для разработки найденной вдруг золотой жилы нужно собрать как можно больше людских ресурсов. А то вдруг мода на Тони Хока пройдет?

DREAMCAST, SNK И ХАРДКОРНЫЕ ИГРЫ

Как известно, в последнее время две компании крупно прогорели со своими консолями: SNK с Neo-Geo Pocket Color и Sega с Dreamcast. И вполне логично, что даже после «смерти» SNK поддерживает умершую же консоль своего собрата по несчастью. SNK NeoGeo, духовный наследник «просто» SNK, анонсировала The King of Fighters 2000 для DC!





Лишь фанаты разглядят здесь настоящий хит.

Обещают добавить новый уровень, героев уже имеется аж 34 человека, но важнее всего сам факт такого решения.

Одновременно налицо возрождение самой SNK и ее систем. Подумайте сами: на домашней Neo-Geo, системе 1990-го года выпуска (приставка аналогична одноименному аркадному железу), не просто вышла новая игра (KoF 2001), она еще и заняла 20-е место в рейтинге продаж – несмотря на огромную цену! А в залах аркадных автоматов KoF 2001 уже вполне на равных конкурировала с VF4 и Tekken4, сейчас же ее эстафету принял Metal Slug 4. Вероятно, воодушевившись этим, независимые разработчики анонсировали пару новых проектов для железа Neo-Geo, все еще остающегося идеальным для двумерных игр. Подозреваю, что бессмертная система еще некоторое время будет служить прибежищем фанатов 2D-файтингов. Возможно, если кому-то эта тяжкая ноша и будет передана, то этой системой станет... правильно, Dreamcast. Все еще остается надежда на порт Guilty Gear XX, да и KoF 2001 почти наверняка также выйдет на приставке, где любой 2D-файтинг расходится тиражом в сотню тысяч экземпляров. А ведь грядет еще KoF 2002!



Вот в такого осьминога превратилась SNK.

ХИТ-ПАРАД

ПРОДАЖИ ПРИСТАВОК В ЯПОНИИ ПО ДАННЫМ FAMITSU (НА 23 МАРТА 2002 ГОДА)

Система	За неделю	За 2002 год
PlayStation 2	76,914	1,018,736
GameBoy Advance	30,946	688,148
Xbox	10,930	172,007
GameCube	10,807	294,787
PS one	3,734	77,579
GameBoy Color	2,981	47,936
WonderSwan Color	2,002	41,424

ПРОДАЖИ ИГР ДЛЯ PC В США ПО ДАННЫМ NPD TECHWORLD НА 1 АПРЕЛЯ ЭТОГО ГОДА

Игра	Издатель	Цена
1. The Sims	Electronic Arts	$40
2. Medal Of Honor: Allied Assault	Electronic Arts	$45
3. Harry Potter & The Sorcerer's Stone	Electronic Arts	$24
4. The Sims: Hot Date Expansion Pack	Electronic Arts	$28
5. Entertainment Multi Pack	Infogrames Entertainment	$15
6. Starcraft: Battlechest	Vivendi Universal Publishing	$22
7. MS Zoo Tycoon	Microsoft	$24
8. C&C: Renegade	Electronic Arts	$47
9. Roller Coaster Tycoon	Infogrames Entertainment	$21
10. Diablo 2: Lord of Destruction	Vivendi Universal Publishing	$26

ПРОДАЖИ ИГР ДЛЯ XBOX В США ПО ДАННЫМ NPD FUNWORLD ЗА ПЕРВУЮ ПОЛОВИНУ МАРТА

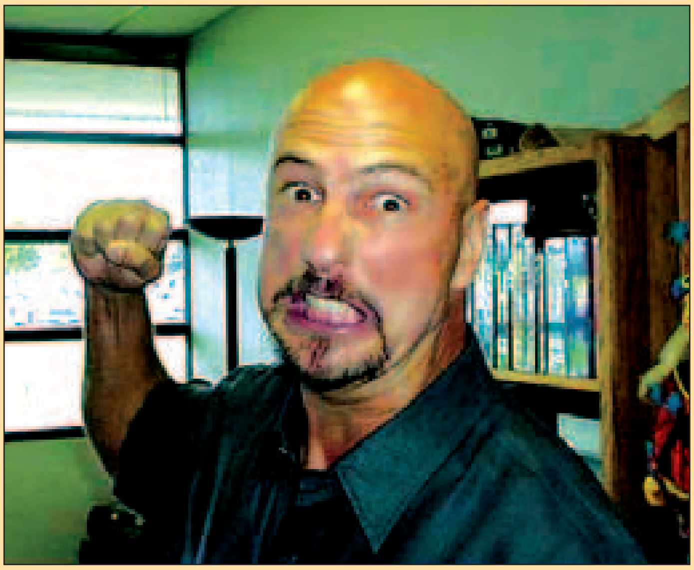
Игра	Издатель	Цена
1. Halo	Microsoft	$50
2. Max Payne	Rockstar Games	$49
3. Blood Wake	Microsoft	$50
4. Project Gotham Racer	Microsoft	$49
5. NBA Inside Drive 2002	Microsoft	$50
6. Dead or Alive 3	Tecmo	$49
7. NFL Fever 2002	Microsoft	$49
8. NFL 2K2	Sega of America	$51
9. Madden NFL 2002	Electronic Arts	$50
10. Star Wars: Obi-Wan	LucasArts	$50


SAMSUNG
ELECTRONICS
для дома
X-RING для дома
PIII-850 / 256 / 20GB / FDD / SVGA 32MB / CD / modem
+ мониторы SyncMaster Samsung 17" - 19" DF, DFX
+ экономичный лазерный принтер Samsung ML-4500
www.x-ring.ru
www.x-net.ru
Новая серия компьютеров
X-RING
с монитором
Samsung SyncMaster
для офиса
X-RING для специальных бизнес-приложений:
P4-1200 / 512 / 40GB / FDD / SVGA 64MB / Combo / modem
+ ЖК мониторы SyncMaster Samsung 151 B, 171 S, 171 MP



ЛАРА РАЗМНОЖАЕТСЯ

Лара Крофт, смахнув пыль, готова к новым подвигам после длительного отдыха. Кроме недавно анонсированного Tomb Raider: The Angel of Darkness, ожидаемого уже 15 ноября этого года для PC и PlayStation 2, в рукаве Eidos есть еще несколько тузов. По словам управляющего Core Design, Джерими Смита (Jeremy Smith), на данный момент над несколькими играми из серии Tomb Raider работают сразу две независимых команды. В то время как первая группа завершает работы над The Angel of Darkness, вторая трудится над седьмой частью проекта, которая появится в продаже 15 ноября 2003 года. Кроме того, Core Design готовится выпустить серию книг, которые раскроют неизвестные подробности из жизни сексуальной героини. Что касается большого экрана, съемки продолжения первого фильма с Анжелиной Джоли в главной роли начнутся в середине осени этого года, а сама картина, не имеющая официального названия на данный момент, появится в прокате к середине июня 2003 года при непосредственной поддержке Paramount Pictures. Доподлинно известно (со слов Смита), что он никоим образом не будет связан с историей The Angel of Darkness.



Кейн (вверху) еще может постоять за себя! 2000 год. Касл (внизу) счастлив, он еще не знает, что его ждет через пару лет.



WESTWOOD ПОД УДАРОМ

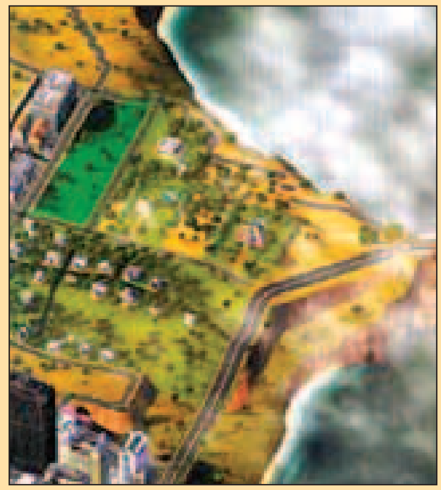
Руководство Electronic Arts решило сократить основной офис Westwood Studios, переведя часть наиболее ценных сотрудников в Westwood Pasific, при этом сохранив достаточно крепкую команду для разработки C&C: Renegade 2. В общей сложности были уволены более 30 сотрудников главного офиса Westwood Studios в Лас-Вегасе. Основатель Westwood Studios, Бретт Сперри (Brett Sperry) отправлен в бессрочный оплачиваемый отпуск, его товарищ по несчастью, Луис Касл (Louis Castle), раздумывает над созданием абсолютно новой компании. Стоит напомнить, что некоторое время назад комиссия из пяти менеджеров Electronic Arts навещали офисы Westwood, дабы убедиться в готовности Earth and Beyond Online и приключенческой аркады для PS2. В результате выяснилось, что глобальный многопользовательский проект ценой в 10 миллионов долларов еще далек до завершения, так же как и еще одна сверхсекретная разработка компании, а сами сотрудники предпочитают кропотливому труду активный отдых в питейных заведениях. Вполне естественно, что подобное положение вещей было воспринято, как саботаж, что привело к немедленным действиям. Сперри, как мы говорили выше, был отправлен в бессрочный отпуск, а его наиболее преданные товарищи лишились рабочих мест. Самое обидное, что свое место в компании потерял Джо Кукан (Joe Kucan), легендарный и неповторимый лидер братства NOD, наш любимец и вождь, дядя Кейн. Правда, увольнение Кукана совершенно не повлияет на дальнейшую разработку сериала C&C. Джо будет исполнять роль Кейна на контрактной основе, что немного ободряет. Впрочем, Electronic Arts давно взяла на себя сложную функцию игрового киллера. Первым был Bullfrog, за ним последовал Origin и вот теперь Westwood.

АНОНСИРОВАН SIMCITY 4

Как это ни странно, но Уилл Райт (Will Right), Electronic Arts и компания Maxis анонсировали четвертую часть популярного строительного симулятора, Sim City. Игра, создаваемая одной из внутренних студий компании, обещает продвинутую трехмерную технологию, крутой искусственный интеллект и возможную совместимость с Sims Online.

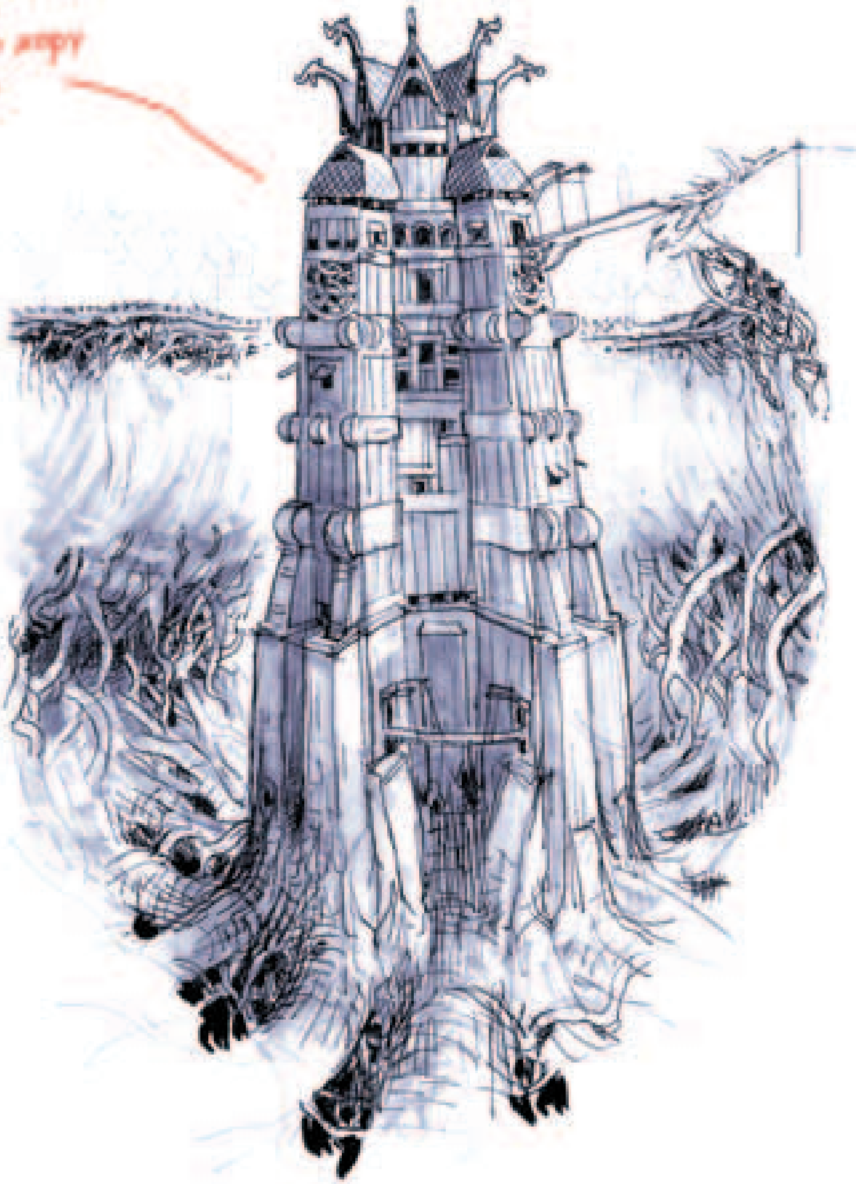
SUNFLOWERS СОКРАЩАЕТСЯ

Немецкая компания Sunflowers объявила о закрытии своей внутренней студии, работавшей сразу над несколькими проектами. Основной причиной подобного решения называется низкое финансирование текущих проектов и превышение разумных сроков разработки. В результате волевого решения мир потерял несколько безымянных проектов и цельную команду, которая создала достаточно неплохую action/RPG Technomage. Стоит отметить, что текущие увольнения не скажутся на будущем Anno 1503, уже несколько лет разрабатываемой специально для Electronic Arts.



Нам обещают полностью трехмерный движок с реалистичным туманом и прочими погодными эффектами (вверху). Интерактивное окружение – одна из главных особенностей SimCity 4.





Город гномов

"Затем сели боги на своих престолах и держали совет и вспомнили о гномах, что завелись в почве и глубоко в земле, подобно червям в мертвом теле. Гномы зародились сначала в теле Имира, были они и вправду червями. Но по воле богов они обрели человеческий разум и приняли облик людей. Был старший Модсогнир, а второй - Дурин."

«Младшая Эдда», Снорри Стурлусон
(перевод О. А. Смирницкой)

JRPG: вехи жанра

Валерий "А.Купер" Корнеев valkorn@gameland.ru

Мнения о том, какую именно игру следует считать первой приставочной RPG, особо не разделяются. Конечно, немногочисленные пуристы почитают таковой вышедшую в конце семидесятых Adventure для Atari 2600, однако, она слишком примитивна, чтобы выделить какие-то яркие ролевые черты. Полноценной представительницей жанра можно считать Dragon Quest для Famicom — игрушку, которая буквально взорвала японскую развлекательную индустрию и вызвала к жизни многочисленных подражателей.

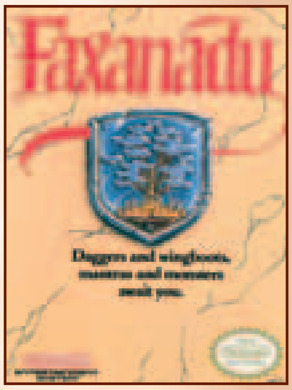
Триумфальный дебют: Famicom (NES)

Начало начал, не иначе. The Legend of Zelda (Nintendo, 1985) популяризовала жанр action/RPG, а Dragon Quest (Enix, 1986) и Final Fantasy (Square, 1987) открыли дорогу на игровые приставки традиционным походовым RPG. И если творение Миямото стало в Штатах ранним бестселлером для NES (миллион проданных копий), другие две надолго застолбили (опять же, в США — в Японии обе были невообразимо популярны) нишу культовых игрушек для относительно небольшой аудитории искушенных ценителей. Надо сказать, что Dragon Quest определила основные признаки JRPG на десятилетия вперед: большие квесты с побочными сюжетными ответвлениями, очки HP (здоровье) и MP (магия), походовые бои, апгрейд оружия и доспехов, средневековый сеттинг с рыцарями и драконами. Final Fantasy подхватила великий почин и привнесла в него понятия транспортных средств (корабли, воздухолеты) и команды персонажей — в первой DQ безымянный герой путешествовал налегке, в одиночку. Учитывая море разливанное одинаковых шутеров и платформеров, затопившее в те годы Famicom, DQ и FF стали глотком свежего воздуха и возможностью оценить "другой" тип игр. Неудивительно, что японцы бросились активно разрабатывать золотую жилу нового жанра.



Вот с чего начиналась эпоха...

Faxanadu (Nihon Falcom, 1987), клонированная с Zelda и рассказывающая историю увядания Древа Эльфов, добавила новорожденному жанру характерную черточку: при разговорах игроку демонстрировались портреты персонажей. Закрепляя успех, Enix и Square выпустили Dragon Quest II (1987), III (1989) и, соответственно, Final Fantasy II (1988), III (1990), все — с крепкими по тем временам сюжетами и нововведениями в геймплее (смена дня и ночи в DQ и система "занятий" героев FF). Zelda II: The Adventure of Link (Nintendo, 1988) неожиданно оказалась платформенной бродилкой с легкой примесью ролевых элементов, а Magic of Scheherazade (Culture Brain, 1989) стала интересным слиянием action/RPG и походовой стратегии: партия из восьми героев путешествовала по пяти разным эпохам и шинковала врагов в двух разных боевых движках. Плюс, похоже, это первая JRPG, где применялись комбинированные атаки нескольких персонажей. Культовый хит Mother (Nintendo, 1990) разлетался в Японии как блины на масленицу, но до Штатов так и не добрался (хотя игру перевели на английский и существует даже несколько картриджей-прототипов, время от времени всплывающих на онлайновом аукционе eBay по бешеным ценам). The Battle of Olympus (Imagineer, 1989) воздала дань уважения греческой мифологии — единственным крупным несоответствием канону был тот факт, что Орфей не пел Аиду жалобных песен, а прыгал вокруг и охаживал его античной дубиной.



Обложка Faxanadu явно имитирует картинку с коробки Zelda.

В Dragon Quest IV (Enix, 1990) появилось деление сюжета на несколько квестов для не связанных друг с другом персонажей, сходящихся вместе только перед самой финальной битвой — такой способ повествования применяется в JRPG и в наши дни. Три стратегических игры от Koei: Destiny of the Emperor, Nobunga's Ambition и Bandit Kings of Ancient China — заняли нишу ролевых игрушек для самых





Dragon Quest и Final Fantasy стали глотком свежего воздуха и возможностью оценить "другой" тип игр. Неудивительно, что японцы бросились активно разрабатывать золотую жилу нового жанра.



“высоколобых”, здесь приходилось вживаться в образы реальных исторических личностей и вести к объединению древние Китай и Японию. Балом правила статистика, и количество розданных по префектурам мешков риса влияло на победу так же, как число побежденных соседей-феодалов. Zelda-образная Star Tropics (Nintendo, 1990) прославилась благодаря неплохим лабиринтам с загадками и уникальному коду активации тамошней подводной лодки: чтобы узнать его, необходимо было опустить в воду бумажное письмо, входившее в книжечку-инструкцию к игре. Причем это был единственный способ, поэтому если кто собирается гонять ST на эмуляторе — раскочегаривайте субмарину кодом “747”.

Шагая своим путем: Sega Master System

Восьмибитка от Sega, чуть позже плавно трансформировавшаяся в портативную Game Gear, порадовала своих обладателей одним-единственным стоящим ролевиком: научно-фантастическим эпосом Phantasy Star (Sega, 1988). В отличии от DQ и FF, здесь действовал не абстрактный “герой”, а конкретный персонаж с продуманной биографией — девушка Элис, мстящая за смерть брата. Действие развивалось не в одном мире, а на просторах целой звездной системы. Изометрическая перспектива карты менялась на вид от первого лица в подземельях — аналога на приставках тогда не было вообще. Вдобавок Phantasy Star стала первой JRPG, изданной в США (именно ее успех подстегнул Enix к англоязычной локализации DQ под новым названием, Dragon Warrior).



Типичная реклама проекта для PC Engine – много, много красивых девочек...

Карманные фантазии: Game Boy

Nintendo всегда ценила Square, одного из главных поставщиков качественных ролевых игр — результатом союза компаний был широкий выбор JRPG для 8- и 16-битных приставок Nintendo, включая легендарного “карманного долгожителя”. При наличии хорошего сюжета, интересной подборки героев и удобного боевого движка графика в RPG отступает на второй план — и такие игрушки отлично переносились на маленький экран портативной машинки. Активно эксплуатируя свой передовой брэнд, Square лепила бирку “Final Fantasy” на все свои JRPG, выходившие в Штатах для Game Boy — даже если появившиеся годом-двумя ранее блестящие японские оригиналы никаким боком не относились к сериалу. FF Legend (Makaitoushi SaGa, 1989), FF Adventure (Seiken Densetsu, 1991), FF Legend II (SaGa 2 Hihoudensetsu, 1991), FF Legend III (Jikuuno Hasha SaGa, 1991) — все это яркие представительницы совсем другой игровой вселенной, они гораздо ближе к Romancing Saga (SNES) или SaGa Frontier (PSX), нежели к традиционной “Фантазии”. Всеобщий любимец Сигэрю Миямото продолжил на GB линейку игр о Линке: The Legend of Zelda: Link’s Awakening (Nintendo, 1993, DX-переиздание в 1998 году) и поныне считается крайне весомым достижением на ниве action/RPG вообще, а уж на портативных системах конкуренты ей сыщутся нескоро.

Культовый хит Mother (Nintendo, 1990) разлетался в Японии как блины на масленицу, но до Штатов так и не добрался, хотя игру перевели на английский и существует даже несколько картриджей-прототипов, время от времени всплывающих на онлайновом аукционе eBay по бешеным ценам.

В середине девяностых, когда продажи Game Boy стали стремительно снижаться, положение спас Pokemon (Nintendo, 1996), ныне самая прибыльная торговая марка компании. Секрет ошеломительного успеха этой простенькой RPG заключался в возможности коллекционировать побежденных монстров и обмениваться ими с другими игроками при помощи соединительного кабеля для двух приставок. Напоминающее погоню за радугой желание собрать всех существующих в природе покемонов надолго захлестнуло миллионы геймеров по всему миру, а Nintendo время от времени умело подливает масла в огонь, выпуская новые редакции Покедекса (насчитывающего сейчас уже 251 монстрика).

Роскошь для избранных: PC Engine (TurboGrafx-16)

Игровая платформа от NEC не смогла завоевать на Западе передовых позиций, но в Японии она успешно теснила как Mega Drive с Super Famicom, так и — будучи укомплектованной CD-приводом (TurboDuo) — Mega CD. Несмотря на ряд вопиющих стратегических ошибок, допущенных менеджментом NEC, до англоязычной аудитории среди вала откровенно бросовых игр добрались-таки несколько ролевых жемчужин. Главные из них, конечно, Ys Book I+II и Ys III: Wanderers from Ys (Nihon Falcom, 1989, 1991) — популярные не столько благодаря сюжетному наполнению, сколько техническому исполнению: на CD с “Ис” поместилась великолепная “живая” музыка от Sound Team JDK, аниме-ролики, полноценная озвучка... огромная редкость для конца восьмидесятых. Другие заслуживающие внимания JRPG для PC Engine — “космическая опера” Cosmic Fantasy 2 (Telenet, 1991), неплохая вариация на тему “Зельды” Neutopia (Hudson Soft, 1990) и легковесная action/RPG в арабском стиле Exile (Telenet, 1990).



Редко, но метко: Mega Drive, Mega CD (Genesis, Sega CD)

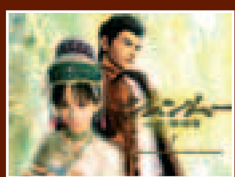
Первая в мире 16-битная приставка слабовато показала себя на родине: помимо ряда других факторов, сказался определенный недостаток качественных ролевых сериалов. Успех Genesis, американской версии системы, был обусловлен в том числе и обилием спортивных игр — а те из японцев, кто не променял Mega Drive на нинтендовскую Super Famicom, вынуждены были сидеть на “ролевой диете”. Однако им тоже изредка перепадали настоящие деликатесы, например, Phantasy Star II (1989), III (1991), IV (1994) — серия от Sega с каждой новой частью развивалась и дополняла историю, рассказанную в первой игре. Полная невероятно



Анимешные волшебницы оккупировали Mega CD.

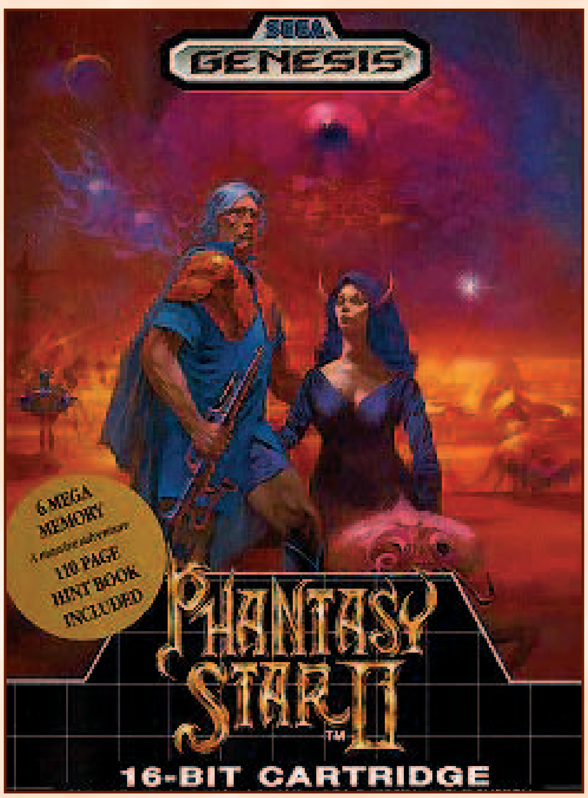
сложных загадок Landstalker (Climax, 1993), насквозь “писишная” по духу Shining in the Darkness (Sega, 1991), “шахматно-стратегические” Shining Force I и II (Sega, 1993, 1994), обязательный клон “Зельды” Crusader of Centry (Sega, 1989), красивейшая Story of Thor/Beyond Oasis

Экзотика: Sega Dreamcast



Мы намеренно не стали выделять место под перечисление ролевых проектов для вышеназванной приставки, ведь это уже сделал Wren в материале “Наследие Dreamcast: жизнь после смерти”, опубликованном во втором (107) номере СИ за текущий год. Всем желающим подробнее узнать о Shenmue, Skies of Arcadia или Evolution рекомендуем отыскать этот выпуск журнала.

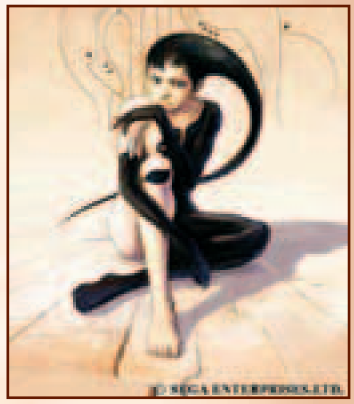
(Sega, 1995) с феноменальным саундтреком от Юдзо Косиро — на них обладатели Mega Drive с удовольствием потратили не одну сотню часов своего времени. Мало кто знает, что правильным ответом на вопрос “какая RPG стала первой работой команды AM2 для домашних консолей?” будет вовсе не Shenmue, а Sword of Vermillion (Sega, 1989), простенький hack’n’slash с одновременным видом от первого лица и в изометрии (!).



Mega CD не особо успешно пыталась теснить на японском рынке PC Engine CD, и прямым ответом на Ys стала серия Lunar: The Silver Star/Eternal Blue (Game Arts, 1994/1994). Теплая, домашняя атмосфера обеих игр привлекала и продолжает привлекать к ним (и их римейкам) армии фэнов. Аналогичный проект Vay (Game Arts, 1994) столь же громкого успеха не снискал; Shining Force CD (Sega 1995) состояла из переделок двух серий SS для Game Gear и дополнительных миссий к версиям для Mega Drive; а бесшабашная Popful Mail (Falcom, 1993) считается лучшей action/RPG на приставке, плюс служит наглядным пособием по галлюциногенной живописи.

Super Famicom (SNES)

Сравнительно медленная, но очень мощная 16-битная машина послужила идеальной платформой для лучших консольных RPG первой половины девяностых. Многие считают времена SNES золотым веком приставочных RPG, и тому есть веские основания. Ярчайшие звезды этого периода опять-таки разработаны Square: имена Final Fantasy VI (1994) и Chrono Trigger (1995) навсегда вписаны в историю в качестве эталонных представительниц жанра. Первая — за эмоциональность, мастерски рассказанную историю, поразительное внимание ко всем 14 персонажам, серьезность поднимаемых авторами вопросов. Вторая — за праздничную атмосферу, увлекательный и необременительный геймплей, своеобразную “легкость бытия”. Гротескно-сатирическая Mother 2 (Nintendo, 1996), изданная в США под именем Earthbound, с треском провалилась — игроки, пропустившие восьмибитную часть, не смогли оценить намеренно упрощенную графику пародийного сиквела (хотя сейчас передовые дизайнеры превозносят эту игру как дистиллированный образец pixel art’a).



AZEL (Panzer Dragoon Saga) осталась достоянием редких счастливчиков.





Нам просто не хватит места, чтобы рассказать здесь обо всех ролевках для SNES, посему придется ограничиться только самыми заметными. В Final Fantasy IV (Square, 1991) дебютировала система Active Time Battle с постепенно заполняющимися линейками, после которых герои делают ход. Romancing SaGa I, II, III (Square, 1992, 1993, 1995) доказали, что игра может быть максимально нелинейной и при этом не рассыпаться на ворох бессвязных квестов. Final Fantasy V (Square, 1992) и Dragon Quest V, VI (Enix, 1992, 1996) развили системы “занятий”, позволяющих персонажам обучаться разным профессиям. Zelda III (Nintendo, 1992) позволила Линку переключаться между двумя мирами с различной топографией. Разработанная специально для Америки FF Mystic Quest (Square, 1992) получила прозвище “лоботомированной Final Fantasy” за свою излишнюю упрощенность. Seiken Densetsu 2 (Secret of Mana), Seiken Densetsu 3 (Square, 1993, 1995) использовали аксессуар Multi Tap, позволявший четырем игрокам одновременно участвовать в схватках. Трилогия от Enix — Soul Blazer (1992), Illusion of Gaia (1994) и Terranigma (1995) — скрылась в тени великолепных Estpolis (Taito, 1993) и Breath of Fire I-II (Capcom, 1994, 1995). Непереносимо монотонная The 7th Saga



На момент выхода Pokemon Stadium 2 монстриков было еще 151.

(Enix, 1993), непростой Robotrek (Enix, 1994), по-детски яркая и нарядная Super Mario RPG: Secret of the Seven Stars (Square/Nintendo, 1996), серьезные стратегические ролевые варгеймы Ogre Battle: March of the Black Queen (Atlus, 1993), Tactics Ogre: Let Us Cling Together (Atlus, 1995) и Front Mission (Square, 1995) — приставка буквально лучилась всеми оттенками и разновидностями JRPG. Estpolis 2 (Lufia II: Rise of the Sinistrals — Taito, 1995) и Tales of Phantasia (Namco, 1996) стали "лебединой песней" SuperFami — просто отличными RPG старой школы, вышедшими во времена заката благодатной платформы.

Забытые шедевры: Sega Saturn

Львиная доля ролевых игр (большую часть из которых составляли "симуляторы знакомств", о которых мы обязательно расскажем в одном из наших следующих номеров) для этой 32-битки никогда не покинула пределов Японии, оставшиеся были изданы в Штатах "под шумок", без рекламы и помпы, и были почти что проигнорированы геймерами. А ведь одна Panzer Dragoon Saga (Sega, 1997) дорогого стоит — с ее миром, из которого так не хочется выныривать! Здесь же появились "убийца FFVII" Grandia (Game Arts, 1997), продолжение Story of Thor — Legend of Oasis (Ancient, 1996), милая сердцу ценителей классики Shining the Holy Ark (Sega, 1997), action-RPG Shining Wisdom (Sega, 1995), романтическая стратегия Sakura Taisen (Sega, 1996), эпическая стратегия Dragon Force (Sega, 1996) и стратегия из стратегий — Shining Force III в виде трех отдельных сценариев (Sega, 1998), только один из которых перевели на английский. А потом Saturn тихо сошел с небосклона...

Hoshigami, одна из последних стратегий для PS one.



Зона отчуждения: Nintendo 64

После скандального ухода Square к Sony неприятие "чужих" RPG стало чуть ли не корпоративной политикой Nintendo. В результате на N64 вышла всего одна традиционная JRPG: Paper Mario (2000). Это если не считать вала "Покемонов" и двух виртуозно реализованных миямотовских action/RPG: The Legend of Zelda: The Ocarina of Time (1998) и The Legend of Zelda: Majora's Mask. Одинокий Quest 64 (Imagineer, 1998) в порядочном обществе за игру считать вообще не принято.

Рог изобилия: Sony PlayStation

На PSX вышло 345 ролевых игр. Триста сорок пять. Многие из них не понаслышке знакомы нашим читателям, но давайте еще раз вспомним, что это были за игры. Первая RPG для PlayStation — амбициозная, но крайне неторопливая и сюжетно слабая King's Field (ASCII, 1995), соединяла в себе ролевые черты и элементы 3D action. Beyond the Beyond (SCEI, 1995) запомнилась утомляющими боями, слабой даже для SNES графикой, стандартным набором персонажей и штампованной историей. Suikoden (Konami, 1996) могла похвастаться интригующей историей, 108 (!) персонажами, возможностью строить и обставлять собственный замок, сражениями один-на-один и армия-на-армию. Wild Arms (Sony, 1996) стала первой RPG, широко использующей возможности PSX по созданию трехмерных игровых миров. Konami также выкатила на рынок стратегическую RPG Vandal~Hearts (1997), тепло принятую фэнами этого поджанра. Масштабная Final Fantasy VII, поссорившая Square с Nintendo, моментально взвинтила планку качества 32-битных RPG на недосягаемую высоту и, что особенно важно, стала переломной игрой, убедительно доказавшей: жанр RPG может иметь ошеломительный успех на англоязычных рынках, ничуть не уступая дракам, гонкам и спортивным симуляторам. Началась новая эпоха и очередными ласточками, обосновавшимися в потеплевшем американском климате после монументальной седьмой "Фантазии", стали мистический триллер Persona (Atlus, 1997) и наглядное пособие для юных генетиков Monster Rancher (Tecmo, 1997). Блестящая стратегия Final Fantasy Tactics (Square) и сотрясшая устои написания игровых сценариев Xenogears (Square), безусловные шедевры вроде солидной Breath of Fire III (Capcom),



изящной Kartia: The Word of Fate (Atlus) — все они вышли на PSX в 1998 году. Тогда же Working Designs дебютировала на приставке с локализацией Zelda-образной Alundra, Square "засветилась" с простенькой ролевой бродилкой Brave Fencer Musashi, максимально нелинейной SaGa Frontier, а также смелым экспериментом по смешению RPG с набравшим обороты "survival horror" — популярнейшей Parasite Eve. Неунывающая Tecmo попыталась привить американцам интерес к инновациям в лице Kagero: Deception 2, а новичок в данном сегменте рынка — Namco — запустила в оборот милую и ненавязчивую Tales of Destiny с боевым движком, напоминающим двухмерный файтинг.

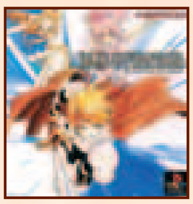
Началась новая эпоха и очередными ласточками, обосновавшимися в потеплевшем американском климате после монументальной седьмой "Фантазии", стали мистический триллер Persona (Atlus, 1997) и наглядное пособие для юных генетиков Monster Rancher (Tecmo, 1997).

Команда Contrail явила миру крепко сбитую трехмерную Legend of Legaia (SCEI, 1999) — с интересным боевым движком и кучей мини-игр. В этом же году Working Designs порадовала поклонников традиционных RPG обновленным переизданием Lunar: Silver Star Story Complete — с добавленными квестами, новыми аниме-роликами, свежей озвучкой и перерисованной графикой. Серьезно улучшенный, совместимый с сейвом от первой части Suikoden II (Konami), пошедшая по стопам Kartia стратегическая Brigandine (Atlus), расцвеченная 80-ю концовками Star Ocean II: The Second Story (Sony/Enix) — все они и сейчас хорошо зна-



Dew Prism (Threads of Fate) состояла из двух историй – по количеству главных героев.

комы ценителям. Не говоря уже о забавных гибридах: RPG и "выращивалки монстров" Jade Cocoon (Crave) или помеси RPG и симулятора знакомств Thousand Arms (Atlus). Был и просто "конструктор" Monster Rancher 2 (Tecmo), и еще одна навороченная стратегия — Vandal Hearts 2 (Konami), и даже простенькая бродилочка по подземельям Chocobo Dungeon 2 (Square). Несомненным ярким пятном стала локализация давно ожидавшейся Grandia (Game Arts/Sony), но даже она не смогла сравниться с подготовленным в конце 1999-го массированным ударом от Square: выходом нещадно разрекламированного любовного романа Final Fantasy VIII и очень ценного сборника "преданий старины глубокой", Final Fantasy Anthology (куда вошли переводы FFV-VI со SNES с добавленными CG-роликами). Восьмая "Фантазия" продемонстрировала запутанную игровую систему, спорный сюжет и несомненное графическое великолепие. В свете которого благополучно потухли блеклые огоньки









незапоминающейся Guardian Crusade (Activision) и банально неудачной Shadow Madness (Crave) — американской попытки "закосить" под JRPG.

Двухтысячный год принес покончившую с нелинейной неразберихой Saga Frontier 2 (Square), улучшенную Lunar 2: Eternal Blue (Working Designs), стильную Persona 2: Eternal Punishment, зловеще-головоломные Vagrant Story (Square) и Deception III: Dark Delusion (Tecmo), отлично сбалансированную Front Mission 3 (Square), с юмором переведенную Vanguard Bandits (Working Designs), красочную Breath of Fire IV (Capcom), несложную и красивую Legend of Mana (Square), музыкальную Rhapsody (Atlus), возведшую двухмерность в ранг культа Valkyrie Profile (Enix)... А ведь был и "второй эшелон": слегка подрастерявшие лоск Alundra 2 (Activision) и Wild Arms 2 (Sony), запутавшаяся в себе Parasite Eve II (Square), "любительская" Legend

Новейшее поколение JRPG поражает графическим великолепием.





Десятая инкарнация Final Fantasy — идеально сбалансированный шедевр.

of Dragoon (Sony), легковесная Threads of Fate (Square), многострадальная Koudelka (Infogrames), недооцененная Dragon Valor (Namco). Главными звездами года стали две игры от Square — захватывающие, безумно красивые Chrono Cross и Final Fantasy IX. В 2001-м на PS one появилась основанная на китайских легендах о Сунь Укуне стратегическая Saiyuki: Journey West (Capcom), исправно выжимающая из 2D-графики все возможное Tales of Destiny II (Namco), собрание проверенной классики Final Fantasy Chronicles от Square (FFIV, Chrono Trigger) и долгожданный Dragon Warrior VII (Enix).

To infinity... and beyond!

Новое время, новые приставки. Ролевой жанр пышно расцвел на PlayStation 2 и Game Boy Advance, первые JRPG уже заявлены на Xbox и GameCube. Final Fantasy X, европейская премьера которой пройдет 31 мая, на сегодня является эталоном, квинтессенцией и, если хотите, символом жанра. Но как бы не развивалась технология, какие бы не изобретались приемы, сколько бы консолей не появлялось на свет — японские ролевые игры по-прежнему будут служить одной-единственной главной цели: оживлять для нас фантастические миры и рассказывать трогательные истории. Нам же остается только... играть!! END

РОССИЙСКИЕ РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

Глеб Соколов sokolov@gameland.ru

Не ошибусь, если скажу, что RPG является одним из популярнейших жанров в мире компьютерных игр. Обширное ролевое семейство регулярно пополняется десятками более или менее удачных проектов, разработанных в Соединенных Штатах, Японии, Западной Европе. А что же у нас? Смело заявляю: в отечественной игровой индустрии с RPG тоже все в порядке — более того, по количеству известных на сегодня крупных российских разработок, ролевые игры превосходят все другие жанры!

Такие проекты как "Аллоды 1,2", "Проклятые Земли", "Князь" получили известность не только у себя на родине, но и за рубежом. Число таких счастливчиков еще невелико, но совершенно уверен, что со временем их станет больше. Постараюсь обосновать свою позицию.

Как все начиналось

Думаю, никто сейчас точно не скажет, когда и кем была разработана первая отечественная CRPG. Скорее всего, это знаменательное событие приходится на вторую половину 80-ых — начало 90-ых годов. В тот период разработкой игр у нас занимались в основном энтузиасты-любители. Посредственная графика, скрипение незабвенного PC Speaker'а, навороченное клавиатурное управление, без всякого намека на поддержку мыши... Сегодня может показаться, что так играть просто невозможно. Но ведь просиживали штаны! И, кстати, продолжают до сих пор. Вспоминаю Kings Bounty 2. Эта игра была разработана в 1994 году как неофициальное продолжение оригинальной стратегии от NWC. Но, несмотря на это, между KB1 и KB2 существовали серьезные отличия. Одно из них — более активное использование во второй части ролевых элементов. Теперь KB 2 иногда даже называют ролевой стратегией.



В те времена российская игровая индустрия делала первые шаги. А это всегда нелегко. Прорыв произошел в середине 90-х годов с появлением компании Nival Interactive.

Повелители душ

Трудно представить, какой могла быть российская игровая индустрия в настоящее время, если бы в 1998 г. не вышли "Аллоды". Это событие, по моему мнению, ознаменовало переход (не меньше!) от стадии любительской разработки игр к профессиональной. С этим, конечно, можно поспорить, ведь "Аллоды" были далеко не первым отечественным коммерческим игровым проектом. Но именно этому детищу Nival Interactive суждено было стать одной из первых российских игр, сделанных в соответствии с самыми жесткими мировыми стандартами.

Начало истории "Аллодов" приходится на 1996 г. Тогда часть разработчиков компании "Мир-Диалог" начала работать над проектом, получившим рабочее название Kingdoms, а затем Moonseven. Команда, в будущем составившая "костяк" Nival Interactive, работала над концепцией новой игры и ее вселенной. Уже после того, как определились основные черты проекта, разработчики принялись за поиски издателя. Это оказалось непростым делом. В конце концов, им удалось отыскать компанию, в которой не испугались грандиозности Moonseven. "Бука" взяла на себя финансирование проекта. Удалось договориться и с зарубежным издателем. Но было время когда проблемы и перипетии ставили "Аллоды" под угрозу полного закрытия... К счастью, все закончилось благополучно и спустя два года игра увидела свет.

Выход "Аллодов" стал настоящим событием для игровой индустрии, причем не только отечественной, но и западной. Во-первых, в "Аллодах" активно использовались элементы двух популярнейших на тот момент жанров — RPG и RTS. Во-вторых, удались увлекательный сюжет и оригинальная вселенная. А в-третьих, игра была реализована на очень высоком технологическом уровне.

Конечно, первая часть "Аллодов" не лишена недостатков, но на общем фоне они не столь уж заметны.

Вскоре вдохновленные успехом игры разработчики из Nival Interactive приступили к работе над проектами "Аллоды II" и "Аллоды 3D". Первый из них ("Повелитель Душ") поначалу не планировался как самостоятельная часть серии (ему отводилась роль add-on'а). Однако судьба распорядилась иначе. Количество внесенных в проект изменений было настолько существенным, что игру невозможно было назвать обычным дополнением. В результате весной 1999 года на свет появилось превосходное продолжение "Аллодов".



"Повелитель Душ" заметно отличался от своего предшественника. Акцент второй части явно сместился в сторону ролевой игры. Отшлифованная RPG-система сделала игровой процесс более динамичным и ярким. Теперь нельзя было на манер первых "Аллодов" пройти всю игру, полагаясь на услуги одних только наемников. Большое внимание уделялось обыгрыванию персонажей, которые стали более "живыми". Кроме того, был усовершенствован и сетевой режим — серверы "Повелителя Душ" исчислялись сотнями.

После выхода "Повелителя Душ" разработчики концентрируют все силы на проекте "Аллоды 3D" ("Проклятые Земли"). Эта игра должна была обнаружить свежий взгляд на хорошо

знакомую вселенную. В проекте планировался абсолютно новый трехмерный движок.

Однако наиболее сложной задачей оказалась выработка новой концепции. Это потребовало долгой и кропотливой работы. Игра несколько раз практически полностью переделывалась...

В результате, "Аллоды 3D" весьма отдаленно напоминали две предыдущие серии. Это стало одной из причин отказа от уже хорошо известной марки. Английское название новой игры звучало как Evil Islands, а чуть позже, по результатам конкурса, было объявлено и новое русское — "Проклятые Земли".

Игра вышла осенью 2000 года и пользовалась заслуженной популярностью, в том числе и на Западе.

На сегодняшний день "Проклятые Земли" являются последним ролевым проектом компании. Следующей разработкой стала пошаговая стратегия "Демиурги". А сейчас активно ведется работа над исторической RTS "Блицкриг". Значит ли это, что мы больше не увидим ролевых игр от Мастеров из Nival Interactive? Хотелось бы думать, что нет.

Надежду внушают слова самих разработчиков. Совсем недавно мелькнула информация: они очень хотели бы заняться созданием некой ролевой massive on-line multiplayer игры. Вполне может быть, что в будущем мы совершим новое путешествие в завораживающий мир "Аллодов".

Из Летописи Времен

В настоящее время всем известная фирма 1С является ведущим российским издательством. В сферу ее деятельности попадает не только издание чужих, но и разработка собственных игр. Одной из них была интересная и самобытная RPG "Князь: Легенды Лесной страны". Игра вышла в 1999 году и стала одним из первых и наиболее значительных игровых проектов 1С.



Еще в 1997 г. группа разработчиков 1С начала работу над некой Diablo-подобной ролевой игрой. Но со временем элементов знаменитой "Дьявольской" RPG в игре осталось совсем немного. Зато были реализованы оригинальные задумки самих разработчиков. И, как мне кажется, это пошло только на пользу, так как в итоге получилась та самая RPG "Князь".

Безусловным плюсом проекта стала его вселенная. Причудливая смесь исторических фактов и элементов мифологии придала "Князю" уникальную колоритность. На просторах Лесной Страны вполне естественно выглядело неожиданное появление где-нибудь возле лагеря викингов злобного духа-ичетика!

Характерная черта "Князя" — полное отсутствие магии. В игре были разные волшебные предметы, а волхвы как будто бы считались колдунами, но пользоваться заклинаниями ни один из героев не мог. Трудно сказать, плохо это или хорошо, но на игровой процесс влияло существенно.

Позже появилась возможность играть в "Князя" через Интернет на специально выделенном сервере. На мой взгляд, для своего жанра сетевой режим оказался довольно нестандартным, но и не слишком удачным. Суть его состояла в следующем. Три команды соревнуются, кто быстрее соберет три части амулета и принесет целый артефакт в нужное место. При этом дополнительные очки начисляются за убийство персонажей противника. Согласитесь, все это больше напоминает какой-нибудь сетевой шутер, чем RPG (или даже Roque).

Сегодня "Князь" остается игрой без продолжения. Появится ли оно когда-нибудь — неизвестно. По крайней мере, в ближайшее время разработка сиквела к этой игре не предвидится.

Златогорье

Разработчики, выбирающие в качестве своей дебютной игры именно RPG, должны приложить максимум усилий, чтобы обеспечить себе место под солнцем. Для команды Burut ролевая игра "Златогорье: Месть Пустоши" как раз и стала таким первым проектом.

Вселенная "Златогорья" (как и в случае с "Князем") представляет собой вариацию на тему альтернативной истории Древней Руси. Изначально разработчики из Burut планировали сделать исторически достоверную игру. Однако позже от этой идеи отказались, решив, что волшебный мир игрокам более по вкусу. Да и самим разработчикам интересно вволю пофантазировать при создании вселенной и обитателей Златогорья.



Сюжет игры не обошелся без заимствований, но, тем не менее, получился оригинальным. Вкратце описать его можно так. Представьте себе татаро-монгольское нашествие, помноженное на элементы толкиеновского "Властелина Колец", плюс хорошо узнаваемые черты русских былин. Темный Владыка, хан-чернокнижник, варвары, богатыри и волхвы — гремучая смесь получилась!

К сожалению, ролевая система игры подкачала, оказалась излишне простой. При генерации персонажа предлагались на выбор всего три класса: Воин, Чародей и Следопыт (он же стрелок). Да и большой разницы между ними нет. Например, воин в состоянии изучить какие-нибудь не очень сложные заклинания.

В "Златогорье" была использована система пошаговых боев. Случай для RPG отечественного происхождения примечательный. Конечно, такой подход прибавлял "Златогорью" "серьезности". Но, с другой стороны, творение Burut на хардкорный ролевик все равно не тянуло. А пошаговые бои с использованием мечей наверняка отпугивали от "Златогорья" многих игроков.

Внешне игра выглядела неплохо. Разве что локации были на удивление маленькими. Особенно, если учесть, что игра-то двухмерная...

"Первый блин — комом"? Надеюсь, что Burut все-таки исправит положение: сейчас команда работает над сиквелом. Пожелаем им удачи.

Корсары: Морские волки

Осень 2000 года стала богатым временем на события в мире игр. В частности, вышли сразу два долгожданных отечественных ролевых проекта. Об одном из них — "Проклятых Землях" — было сказано выше. Теперь речь пойдет о втором — "Корсарах" от "Акеллы". Работа над ним началась еще в 1997 году.

По-настоящему хороших и интересных игр про приключения пиратов не так уж много. Неудивительно, что на протяжении трех лет эта игра оставалась одним из самых долгожданных российских проектов, и, выйдя в свет, "Корсары" не разочаровали.

Вселенная проекта “Акеллы” не является одной лишь фантазией создателей. Конечно, многое в игре было придумано. Но в целом “Корсары” базируются на вполне реальных событиях начала XVII века.

Морские походы, превратности судеб, верная дружба и коварные предательства как будто сошли со страниц любимых книг. Игру в “Корсаров” можно сравнить с чтением интерактивного романа, соавтором которого является сам игрок. И такое впечатление вовсе не случайно. Разработчики затратили немало времени и усилий, чтобы сделать игру максимально нелинейной. Им есть чем гордиться!



Морская направленность “Корсаров” коснулась и ролевой системы. В отличие от привычных по RPG навыков, здесь приходится повышать свои познания в нелегком деле управления судном.

Можно без всяких скидок сказать, что “Корсары” — это одна из самых выдающихся российских игр. Думаю, что разрабатываемое сейчас продолжение игры окажется достойным славного предка!

Shadow Worlds

Игры, подобные Shadow Worlds встречаются очень редко. Более того, это — уникальный случай. Читатель спросит: “Почему?”. Отвечаю.

Все дело в том, что SW — проект любительский и не коммерческий. Конечно, число таких благородных начинаний в Сети довольно значительно. Но попробуйте-ка сосчитать, скольких из них смогли добраться хотя бы до стадии играбельной демки? Угу, то-то же.



Тем более, что Shadow Worlds — это самая настоящая серьезная MORPG, причем сделанная на высоком профессиональном уровне.

В мире SW нашлось место и благородным эльфам — Перворожденным, и умелым кузнецам гномам, и людям, и оркам с троллями. И только от них зависит, каким будет этот мир, жестоким или добрым.

Неплохо смотрится ролевая система, используемая в игре. Разработчикам удалось сохранить хрупкий баланс между простотой процесса генерации персонажа и, столь милой сердцу любого ценителя ролевых игр, его индивидуализацией. Можно выбрать расу и пол (при этом между всеми вариантами существует реальная разница!). Например, эльфы — прирожденные маги и великолепные стрелки, а из орка, как ни крути, проще всего сделать бойца.

Сейчас детище SW Team существует в форме публичной бета-версии. Хочется верить, что разработчики смогут довести свой труд до логического завершения. Кстати, нет причин сомневаться в этом.

Что будущее нам готовит?

За короткий срок существования отечественной игровой индустрии вышло в свет достаточное количество PRG, подтверждающих, что российские разработчики неплохо работают в этом жанре. Но завтра нам всегда хочется «больше и лучше». Посмотрим, какова же перспектива.

Всеслав из Прошлого

Об этой игре стали говорить и писать очень давно. Она могла бы стать ровесником первой части “Аллодов”. Но судьба сложилась так, что в лучшем случае выйдет она (тьфу, тьфу, тьфу) только весной этого года. То есть на четыре года позже.

Как вы уже, наверное, догадались, речь идет о самом знаменитом российском игровом долгострое — ролевом проекте “Всеслав: Долина”.



Изначально разработчики планировали “Всеслава” как RTS с элементами ролевой игры. Скорее всего, игра должна была быть похожа на первые “Аллоды”, но с преобладающими элементами стратегии. Позже было принято решение отказаться от такой концепции. “Всеслав” стал заметно более ролевой игрой. Одно время о проекте даже говорили как о Baldur’s Gate killer’e!

По ходу дела изменения претерпевала и вселенная, и сюжет игры. Первоначально она называлась “Всеслав Чародей”, и ее события должны были происходить в известной по игре “Князь” вселенной Летописи Времен. Более того, тогда предполагалась даже сюжетная связь между этими проектами. Однако позже судьбы двух игр разошлись.

Интересна система обучения персонажей в игре. Заключается она в том, что менее опытный участник партии, наблюдая за своим более умелым коллегой, будет пытаться копировать манеру его поведения. Забавно, не правда ли? В случае гибели одного из персонажей, все остальные будут расстроены этим печальным событием, что скажется на их поведении. Кто-то испугается, запаникует, а кто-то яростно бросится на врага.

Разработчики планировали выпустить публичную демо-версию “Всеслава” этой весной. Боюсь сглазить, но если так, то вполне может быть, что игра и в самом деле выйдет к лету. Значит, все-таки дождемся?

Златогорье 2

Первая часть ролевой игры “Златогорье” стала для ее разработчиков вполне удачной “пробой пера”. Вскоре началась работа над сиквелом этой достаточно оригинальной RPG.

События “Златогорья 2” будут происходить в знакомом по первой части игры мире, только 400 лет спустя. За это вре-

мя в нем произойдут заметные изменения. Не стоял на месте технический прогресс.

В первом “Златогорье” мы попадали в эдакое фэнтэзийное раннее Средневековье. В сиквеле это будут уже где-то XV-XVI века. Мечи и доспехи все еще остаются в арсенале воина, но уже входит в обиход огнестрельное оружие. Строятся первые мануфактуры, типографии... В “Златогорье 2” нам



придется побывать даже в глубоких шахтах тамошних гномов — гмуров.

События будут разворачиваться не только на территории собственно Златогорья, но и трех других уникальных государств: Марвии, Турберна и Альберии. Размеры игры обещают увеличить где-то в 10-12 раз!

Полностью переработаны и усовершенствованы ролевая и боевая системы. Бои так и останутся пошаговыми. Правда, разработчики обещают внести некоторые изменения. В частности, увеличится до 9 количество возможных персонажей партии.

“Златогорье 2” — игра с очень серьезным потенциалом. И если разработчики смогут реализовать его, этот проект будет одним из самых ярких на отечественном ролевом небосклоне.

Пограничье

Команда “Сатурн+” стала известна в основном благодаря своим анимационным квестам и приключениям. При этом разработчики решили не замыкаться на адвенчурах. Не так давно “Сатурн+” анонсировала свой новый проект — ролевую игру “Пограничье”.

Итак, представьте себе далекое будущее. Старушка Земля, как ни странно, все еще цела, несмотря на то, что за несколько тысяч лет до событий игры планету и ее население постигла ужасная катастрофа. Она получила название Распад. В результате большая часть населения была стерта с лица Земли. Уцелевшие остатки человечества оказались на диво стойкими. Они не только пережили кошмарное время Распада, но и нашли в себе силы заняться генетическими экспериментами, что привело к возникновению нескольких новых гуманоидных рас, наделенных магическими способностями.

Главный герой вступит в игру уже сформированной личностью: имя, пол и возраст поменять нельзя. Вместо этого нам предлагается определиться с классом героя и его навыками. Классов в “Пограничье” намечается только три — воин, маг и вор. Вполне возможно, что к главному герою смогут присоединиться еще три-четыре искателя приключений.

В “Пограничье” предвидятся развитые боевая и магическая системы. В игре будет около 100 наименований оружия. Предусмотрено немало магических заклинаний, в том числе и таких редких в компьютерных играх, как управление погодой.

Бои будут фазовыми и состоять из двух стадий: подготовка и действие.

Предметом особой гордости разработчиков является созданный специально для “Пограничья” полностью трехмерный движок. Судя по скриншотам, игра будет выглядеть очень неплохо. Хотя отдельные недостатки, такие как отсутствие теней у персонажей, пока все-таки заметны. Но это, думаю, можно отнести на счет ранних сроков разработки.

Создатели игры обещают закончить работу над “Пограничьем” к концу 2002 года. Так что это не последняя наша информация о новом проекте “Сатурн+”. Как только появятся еще какие-нибудь интересные сведения, мы с удовольствием поделимся с вами!

“Код доступа: РАЙ” или все о нашей “Матрице”

Есть такое понятие — неординарная компьютерная (или видео) игра. Все в ней сделано необычно, как-то иначе, чем у всех. Странная вселенная, престранные персонажи, невероятный сюжет... Кому-то такой подход может нравиться, у кого-то вызывать раздражение и неприязнь. Однозначное мнение о такой игре складывается нечасто.



На этот раз разработчики из MiSTland предлагают нам заглянуть в техногенный мир будущего, где царит всеобщее счастье. Оно превратилось в обязательный атрибут жизни каждого: ребенка и старика, здорового и больного.

Рай на Земле? Увы, это не так. Все это безграничное счастье на самом деле только иллюзия, внушаемая всем и каждому от мала до велика мощнейшим компьютером. Вселенная, наводненная тысячами, миллионами виртуальных наркоманов...

Конечно, такая ситуация устраивала отнюдь не всех обитателей этого мира. Некоторые понимали, что бесконечное промывание мозгов не идет на пользу. Тем не менее, изменить что-либо оказалось не просто, потому что сложившаяся ситуация была на руку Церкви Святого Закона, обеспечивающей порядок в этом одурманенном обществе.



Вот тут-то и появляется на сцене герой, хакер. Может быть, именно ему повезет стать спасителем человечества, медленно, но уверенно подбирающегося к краю пропасти?

“Код Доступа: РАЙ” представляет собой пошаговую стратегию в лучших традициях X-COM или Jagged Alliance. Нельзя не заметить, что в игре обнаруживаются и элементы RPG. Например, каждый из шести персонажей, которых можно будет набрать в партию, обладает уникальными характеристиками, навыками и характером. “Код Доступа: РАЙ” кажется мне необычным и перспективным проектом. Есть веские основания полагать, что во втором квартале этого года нас ждет захватывающее путешествие в загадочный мир, созданный разработчиками MiSTland.

“Корсары 2”: История продолжается

Частенько у разработчиков возникают проблемы с продолжениями хитовых игр. Ведь от сиквела требуется не только, как минимум, соответствовать высокому уровню оригинала, но и желательно превзойти его. А сделать это бывает сложно, чему мы не раз являлись свидетелями. Тем приятнее убедиться, что продолжение знаменитого пиратского эпоса от “Акеллы” является исключением из правила!

Новая игра базируется на совершенно ином сюжете, никоим образом (ну разве что кроме общей атмосферы) не связанным с событиями первой части. Все персонажи будут совершенно новыми, расширится территория игрового мира, охватив Антильские острова и окружающие морские просторы.

Ролевые элементы в “Корсарах 2” также получат логическое развитие. В новой игре появится возможность набирать партию наподобие классических ролевиков! Однако разработчики все-таки решили не предоставлять полный контроль над присоединившимися к главному герою персонажами. Можно будет управлять их развитием (распределять очки опыта?), NPC будут повсюду сопровождать основного персонажа, но действовать — по собственному разумению. Так что остается уповать на разумный AI.

Ценным дополнением к игровому процессу второй части “Корсаров” станет и система генерации квестов. Скучать без дела больше не придется!



Графика “Корсаров 2” — это нечто уникальное. С помощью новых улучшенных технологий художники и дизайнеры “Акеллы” смогли показать нам необычайно красивый и реалистичный мир Карибов XVII века. Внимание уделено даже самым, на первый взгляд, незначительным деталям. Но именно благодаря этому проект и производит столь сильное впечатление.

“Акелла” планирует выход игры на весну этого года, так что, по идее, ждать осталось уже недолго. “Корсары” ждут новых героев!

Другие и разные

Безусловно, перечисленные выше игры отражают далеко не все существующие сегодня отечественные ролевые проекты. Это только лишь самые крупные, известные и перспективные из них. Существуют и иные. Не столь известные, но не менее интересные.

Взять хотя бы недавно анонсированную ролевую игру “БОГ” от небольшой компании The Forge Of Games. Эта оригинальная RPG будет посвящена глобальным вопросам устройства мироздания. Игра с философским подтекстом. Вот так-то! Судя по анонсу, в ней предполагается использование графики уровня Unreal 2. К сожалению, проверить эти слова по известным на сегодня скриншотам трудновато.



Ну и напоследок мне хотелось бы вкратце рассказать еще об одном ролевом проекте, к созданию которого автор этой статьи имеет самое непосредственное отношение. Речь идет об игре с рабочим названием “Легенда О Великой Здравице”. Ее главный герой, молодой воин северного Сконгатского королевства, отправляется в составе экспедиции на поиски загадочного артефакта. К несчастью, когда люди короля Эркьяра практически достигли цели похода, непредвиденные обстоятельства нарушили их планы, и наш герой волею судеб оказывается в землях, названных Гнилыми Болотами. Он и не подозревал, какие приключения ждут его в этом таинственном и полном загадок крае...



В начале игры можно будет по своему усмотрению установить характеристики главного персонажа, но нельзя менять его имя, пол или расу. Будет в “Легенде” реализована и система выбора профессии, в зависимости от развиваемых навыков. По ходу игры к главному герою смогут присоединиться еще два персонажа, которыми тоже можно будет управлять.

Послесловие

История отечественных RPG продолжается и нельзя не отметить, что процесс протекает весьма успешно. Количество находящихся в разработке перспективных проектов убеждает, что в будущем можно рассчитывать на появление новых ярких звезд среди отечественных ролевых игр. Так что все самое интересное еще впереди!

КОНСТАНТИН ШАВРУК strатege@gameland.ru, ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН perestukin@gameland.ru

История MMORPG

What the hell is the MMORPG?

MMORPG – это аббревиатура, скрывающая ужасно длинную и корявую фразу: Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (Крупномасштабная Многопользовательская Сетевая Ролевая Игра). Многопользовательский режим сейчас не в диковинку и любая уважающая себя игра позволяет сетевые баталии. Но единицы разработаны так, чтобы поддерживать более 1,000 игроков одновременно. В MMORPG вы запускаете на своем компьютере программу-клиент и при помощи соединения с интернетом подключаетесь к мировому серверу. Он будет работать 24 часа в сутки, 7 дней в неделю, 365 дней в году.

Вы были атакованы гигантской крысой!

Сейчас даже старожилы онлайновых игр не скажут с чего все начиналось и какая же игра была первой. Известно, что у истоков стояли игры: GemStone I-III, Stellar Warrior, Island of Kesmai, OrbWars и т.д. Это так называемые MUD'ы (Multi-User Domains или многопользовательские подземелья/измерения). Тогда одновременно могли играть до 20 человек. Соединялись с сервером напрямую, при помощи модема, а оплата взималась за каждый час игры. Ни о каком Интернете в то время и речи не шло. Внешне MUD выглядел незамысловато: черный экран, текст и иногда некое подобие графического оформления. Игрок мог ввести команду вроде "/shout I love this game" и эта «информация» становилась доступной любому подсоединенному игроку. Передвижение выполнялось вводом команд: go, south, north… и так далее. В MUD'ах игроки занимались выполнением различных квестов, созданных хозяевами сервера. Я сам некоторое время играл в текстовую RPG — это был MUD2. Выполнял различные задания вроде убийства орков, драконов, гоблинов или занимался поиском различных артефактов. Сражения проходили несколько забавно. На вашу команду attack появлялось сообщение вроде: «Вы ударили мышь на 2398 единиц повреждения!». Конечно, частично текстовой мир помогали отображать специальные чат-программы, такие как Worlds Chat и Alphaworld. Обе предоставляли игроку примитивный графический интерфейс, совмещенный с текстовой информацией.

Золотой век сетевых игр

Все нынешние MMORPG основаны на правилах MUD и D&D. Получение различных уникальных навыков и участие в полноценной социальной жизни – за это люди выкладывают свои деньги.



Meridian 59: дележ предмета после убийства очередного босса... Кто не успел – тот опоздал.



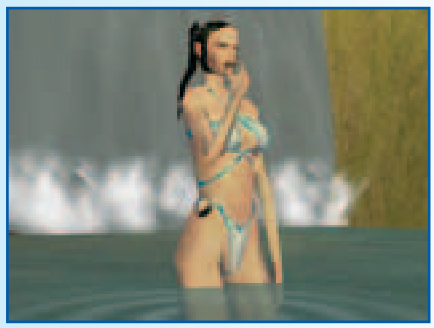
Крылья открыл, закрылки опустил – к взлету готов!

Первой полноценной MMORPG на рынке стала Meridian 59 от компании 3DO. Графика была еще примитивна, но зато по тем временам игра предоставляла небывалые возможности. Игроки наконец-то смогли увидеть монстров и друг друга! Популярность текстовых MUD'ов начала угасать, но сервера, посвященные текстовым RPG, существуют до сих пор.

На заметку, мощным толчком к развитию MMORPG стал не кто-нибудь, а Quake, выпущенный id Software. Это был быстрый и динамичный action, который доказал всем — сетевая игра — это не обязательно что-то медленное и пошаговое.

Второй значимой игрой стала Diablo. Battle.net предоставил игрокам возможности, о которых раньше можно было только мечтать. Есть основание считать, что именно Diablo забила первый гвоздь в гроб M59. Бесплатная игровая служба Battle.net позволила людям со всего мира осознать привлекательность виртуальных сражений. Таким образом, главным преимуществом Интернета стало стирание границ между игроками из разных стран.

То был расцвет таких служб, как Mplayer.com, the Microsoft Gaming Zone и Heat.net, в те времена они занимались исключительно "соединением" игроков. Новый век многопользовательских игр и быстрых соединений быстро наступал, и уже достаточно быстро игры без поддержки многопользовательского режима стали выходить все реже и реже.



Нет ничего лучше водных процедур поутру.

Живая легенда

Классической MMORPG стала игра, разработанная компанией Origin Systems(когда-то они создавали Миры) — легендарная Ultima Online. Создатель Ultima — Ричард Гэрриотт aka Lord British всегда говорил, что игровой мир может быть реальным, если вместо тысяч NPC в нем одновременно смогут находиться тысячи игроков. Работа над миром Ultima Online началась в 1995, и менее чем через 18 месяцев Origin начала бета тестирование кардинально новой сетевой игры. Злые языки пророчили UO полный провал. Никто не мог предположить, что игра в состоянии собрать тысячи пользователей. Ситуация усугубилась появлением серьезной ошибки за неделю до выхода игры, которая давала игрокам возможности Game Master'ов (GM). Еще больше людей стало сомневаться в рентабельности проекта. Даже сама Electronic Arts надеялась в лучшем случае на незначительные сборы (первоначальные исследования EA предполагали, что UO будет иметь только 15,000 подписчиков и максимум два игровых сервера).



Fires in the sky — defenseless we stand, tonight we'll die... (c) Iron Savior!

Ultima Online была запущена 27 Сентября 1997 года. Она превзошла все ожидания и очень быстро пересекла отметку в 100,000 пользователей. 40% всех подписчиков UO жили за пределами Соединенных Штатов, родины Ultima. На первом сервере, который назывался Atlantic, была чрезвычайно "пестрая" команда игроков. В гильдиях состояли как американцы, так и европейцы. UO быстро начала доминировать на рынке, вытесняя своих конкурентов (MUD'ы, Meridian 59, The Realm), но сама игра не была лишена проблем и багов. Главной зубной болью UO стал совершенно неконтролируемый Player-Killing (PK). Новичков убивали и лишали ценных предметов за считанные минуты.

История сохранила случай, когда группа игроков даже подала в суд на Origin. Одной из главных их претензий было то, что сервера покоятся выключенными довольно много времени. Это лишает возможности играть "24 часа в сути, 7 дней в неделю" и об этом никто не предупредил при покупке коробки.

UOмания быстро распространилась по миру, теперь сервера стоят в Европе, Австралии и Азии, с локальными командами поддержки. Теперь игрокам из одного региона стало легче находить друг друга. Когда игроки стали уходить на местные сервера, много мировых сообществ и гильдий развалилось. На их место пришли локальные кланы, созданные на новых серверах. Новые города и новые гильдии быстро покрывали земли.

Многие MMORPG пытались прорваться на рынок. Некоторые из них провалились еще на стадии разработки, другие — во время бета тестирования или уже перед самым выходом. Двумя наиболее амбициозными проектами, которых постигла такая печальная участь, стали Middle-Earth Online и Ultima Online 2 (правильнее назвать ее Ultima Worlds Online: Origin). Обе закрыты во время разработки. Первая — из-за финансовых проблем, вторая — из-за вполне обоснованного опасения, что она будет хуже Ultima Online.

Со временем UO стала постепенно устаревать. С момента ее выхода в 1997 году разработчики почти не занимались улучшением. Помимо зачистки ошибок, никаких более-менее значительных изменений в игру не вводилось. Правда, по воспоминаниям многих игроков, «времена застоя» были самыми лучшими. Не появились еще программы, которые раскачивали навыки персонажей, не было "замечательных" изменений в экономической системе и человек, купивший в игре дом, становился самым счастливым в мире.

Мир начал рушиться: из команды разработчиков ушел Ричард Гэрриотт, ему нужно было делать Ultima IX. Вместо него появился молодой, талантливый и энергичный Раф Костер (Designer Dragon). Он честно пытался сделать игру лучше, вводя достаточно интересные и правильные изменения в мир UO. Но ему не дали закончить начатое. В результате к 16 марта 1999 года (дата выхода EverQuest) континент Британнию покинуло более 60% постоянных игроков — это был закат Ultima Online и одновременно рождение новой эпохи, эпохи трехмерных онлайновых игр.

Рыцари короля Гавайна.



Ну и куда ты, зеленый, лезешь??



Подсесть на EverCrack

Verant'овский EverQuest (EQ) в тот момент был единственным реальным конкурентом UO. Новая трехмерная вселенная манила к себе игроков из UO, уставших от двухмерной изометрии. К тому же компания Verant не имела такой скандальной репутации, как Origin. Обидные прозвища в адрес Verant, вроде "собачей компании", появятся гораздо позже.



Дрожь земли — трепещите, сейсмологи!

Почти одновременно с EQ на рынок вышел другой многообещающий on-line проект – Asheron's Call от Microsoft. Он чуточку опоздал, все ушли в EQ. Предвзятое отношение игровой общественности к Microsoft и сыроватость игры довершили разгром. Проект оказался почти провальным. В него играет определенное количество людей, но их число нельзя сопоставить с цифрами играющих в UO или EQ.

Одна из примечательных черт эпохи — это частичное превращение MMORPG в своеобразный род бизнеса. Предприимчивые игроки продавали прокачанных персонажей и ценные вещи на Интернет-аукционах. На Ebay.com заключено немало сделок, объектами которых были персонажи из UO и редчайшие предметы из EQ. Например, золото из UO оценивалась в итальянскую лиру. В то же время цены на вещи из EQ держались несколькими крупными гильдиями, добывающими вещи исключительно для продажи. Verant через какое-то время запретила фарцевать вещами, но, как известно — есть спрос, будет и предложение.

С выходом принципиально новых игр, таких как EQ, AC, многие игры старого поколения захлопнули свои двери. Legends of Kesmai, Meridian 59 закрыли свои сервера. Возможно, последняя еще увидит свет в преобразованном виде.

Что касается Middle-Earth Online, то существует надежда, что проект будет возрожден новой командой и выйдет к появлению на экранах второго фильма трилогии. Надеяться стало возможным благодаря чудесному и скандальному «размножению» лицензии на произведения Толкиена, которая смогла благополучно уплыть из цепких рук Sierra.

Ultima On-line 2 не лишена шанса когда-нибудь увидеть свет в качестве достойного продолжения знаменитой серии. Сейчас с уверенностью можно сказать одно — это будет не скоро.

Автобус в киберпространство

Некогда богатая Origin уже вряд ли сможет создать интересную MMORPG, так как после закрытия проекта Ultima Worlds Online: Origin от компании и гениальной команды осталось одно название. «Создатели Миров» теперь заняты исключительно продлением жизни полумертвому зомби под названием UO. В светлом будущем MMORPG игр нет места нынешнему Origin. Высшая каста онлайновых развлечений это: Verant (точнее будет сказать, Sony Online Entertainment), FunCom, Turbine и Destination Games. Многие сейчас начнут возмущаться и кричать, почему я не назвал Mythic Entertai-nment, Wolfpack Studios, Blizzard и многие другие "великие компании"? Их проблема — в отсутствие перспективных проектов. Mythic создала DaoC – игру-однодневку. Ни один из серьезных опытных игроков не задержится в ней больше 3-х месяцев. Wolfpack пытается сотворить свою великую ShadowBane и уже в который раз игра близка к выходу и к потере очередного издателя. В один прекрасный день ShadowBane, конечно, появится на прилавках, но в ней не будет и 50% обещанного.

Ребенку очевидно — будущее за Star Wars: Galaxies от Verant. Над игрой работает великолепная команда, в составе которой числится упоминаемый Designer Dragon. SW:G сделает всех. Из того, что разработчики ввели в игру на сегодняшний день, хватит сделать еще три



Ушел на рыбалку. Вернусь нескоро.

MMORPG. За Anarchy Online от норвежцев из Funcom беспокоиться не следует. Игра становится все лучше и лучше, и вполне возможно, скоро составит конкуренцию SW:G. Asheron's Call 2 от Turbine сейчас выглядит вполне прилично и если разработчики откажутся от некоторых сомнительных идей, то AO 2 станет достойным представителем MMORPG. Нельзя пройти мимо нового проекта Ричарда Гэрриотта и его компании Destination Games. Развенчанный Lord British, наверное, единственный человек, которому по силам поднять жанр MMORPG на новый уровень, разрушив созданные им самим же стереотипы.

Битва с ящерами.



А впрочем, не будем загадывать. В мире MMORPG наблюдаются поистине тектонические сдвиги и с уверенностью говорить о завтрашнем дне представляется затруднительным. В пример можно привести Final Fantasy XI и Phantasy Star Online — полноценные сетевые игры для игровых приставок! А вы читали о компьютерной игре Project Entropia? В игровой вселенной будем расплачиваться реальными деньгами!

Онлайновые игры становятся полигоном для разного рода экспериментов, в том числе и социальных. Подопытными кроликами и первопроходцами выступаем мы с вами. Главное, будьте бдительны и не захлебнитесь виртуальностью! END

ГЛЕБ СОКОЛОВ sokolov@gameland.ru

ВСЕЛЕННАЯ ULTIMA

САГА О СПАСИТЕЛЯХ МИРА

Ultima — мир, который давно стал вторым домом для десятков тысяч игроков, игра, по праву считающаяся одним из ветеранов индустрии. Ее создатель, Ричард Гэрриотт, он же Лорд Бритиш, превратился в одного из персонажей созданного им самим эпоса.

Судьба была благосклонна к легендарному сериалу. До сих пор ни одна ролевая игра не может похвастаться таким количеством проектов, выпущенных в рамках одной вселенной. Ближе всех к рекордсмену подобрался только сериал Might & Magic. Тем не менее, творению New World Computing все еще далеко до Ultima. Судите сами, за 20 с лишним лет вышло больше 14(!) игр, посвященных вселенной Гэрриотта. И кто сказал, что поставлена точка?

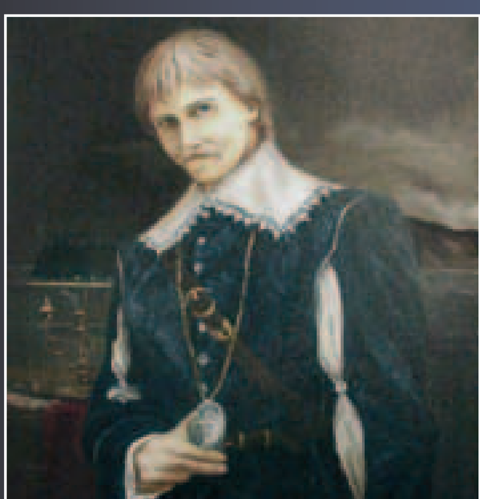
На заре истории

Все началось давно: с тех времен минула четверть века. Какой она была, игровая индустрия конца 70-ых — начала 80-ых годов прошлого столетия? Тогда впервые появились приставки вроде Atari 2600, аркадные автоматы и игры, которые сегодня могут показаться до ужаса примитивными. Персональные компьютеры еще не считались серьезной игровой платформой. Бытовало мнение, что хороший компьютер — это электронно-вычислительная машина величиной с дом, предназначенная исключительно для серьезных целей. Но, к счастью, всегда находились энтузиасты, которым и горы не помеха. Таким был и Ричард Гэрриотт.

Именно он в 1980 году разработал одну из первых компьютерных ролевых игр, которая была названа им Ultima I: The First Age of Darkness. Тогда же Гэрриоттом и его братом была основана впоследствии прославившаяся компания Origin Systems. Она и стала издателем проекта. Для своего времени Ultima оказалась практически идеальным вариантом CRPG. Кстати, тогда, в 1980 году, игра была выпущена только для Apple II. Версии для Commodore 64 и PC появились гораздо позже — в 1986 и 1987 годах, соответственно. Львиная доля успеха произведения Гэрриотта обязана необычайно проработанным сюжету и игровой вселенной. Британния, в которой разворачиваются события Ultima — это, на первый взгляд, классический фэнтези мир. Но это только на первый взгляд. Дело в том, что вселенная Ultima особенным образом связана с нашей собственной. Проще говоря, некоторые обитатели обоих миров могут путешествовать между ними. Правда, такая возможность предоставляется далеко не всем, а только в исключительных случаях. Но именно так когда-то угодил в Британнию ее нынешний повелитель, известный местным жителям как Лорд Бритиш. Он оказался достойным владыкой и под его правлением страна процветала. Но, увы, однажды мирная жизнь Британнии была нарушена... Причиной нежданной беды оказался молодой волшебник по имени Мондэйн. Он был одним из тех, кто не хочет мириться с кратким сроком человеческой жизни. Мондэйн знал, что его отец издавна занимался постижением тайны вечной жизни, более того, являлся Хранителем загадочного Камня Бессмертия. Не устояв перед искушением, Мондэйн убил отца и похитил желанный Камень. Сомнения, ужас и боль переполняли его. Всю свою темную энергию он направил против королевства Sosaria. В надежде спасти Британнию от сил зла, Лорд Бритиш решил призвать на помощь Героя, способного ее защитить. Им оказался человек из нашей реальности. Позднее ему было суждено было стать вечным ангелом-хранителем волшебной страны, тем, кого назовут Аватаром. История с жестоким Мондэйном закончилась победой светлых сил. Камень был уничтожен, волшебник исчез, но, к сожалению, сильно пострадала и Sosaria. Она была разбита на отдельные части, одной из которых и стала Британния.



Эксклюзивный набор Ultima I из музея Origin включает подробное описание, карты, сам диск с игрой и даже монеты Британнии.



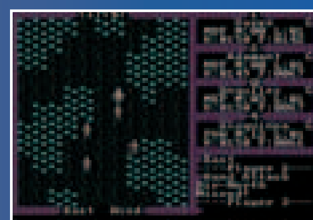
Лорд Бритиш собственной персоной.



Вот она, Ultima I, вышедшая в доработанном виде на PC в 1987 году.



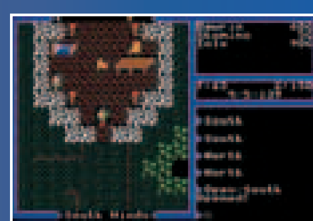
Ultima II мало чем отличалась от первой части. В том числе и внешне...



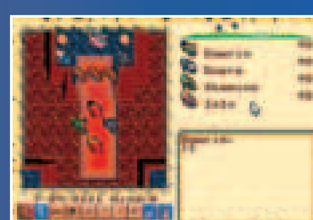
В Ultima III появились тактические пошаговые сражения.



Аватар был застигнут врасплох на стоянке во время отдыха.



Начиная с пятой серии Ultima, Shamino и Iolo станут одними из постоянных персонажей игры.



Замок Лорда Бритиша и сам владыка на троне.

Ролевая система Ultima была в то время простой. Для генерации персонажа предлагались на выбор 4 расы. А именно: человек, эльф, гном и боббит. Можно было распределить свободные 30 очков опыта между 6 параметрами (Strength, Agility, Stamina, Charisma, Wisdom, Intellegence). Затем выбрать пол персонажа, класс (Fighter, Cleric, Wizard или Thief) и, наконец, имя. Впоследствии ролевая система игры претерпела значительные изменения. Аватар превратился в совершенно конкретного персонажа, что сразу же исключило возможность выбора расы, пола и имени героя. Но это было позже...

Не словом, а делом

В 1982-83 годах на свет появилось продолжение Ultima под названием Ultima II: Revenge of the Enchantress. По большому счету, сиквел мало чем отличался от первой части. Ролевая система и движок остались прежними. Привлекал новый сюжет. Теперь Аватару предстояло спасать Британнию от возлюбленной Мондэйна — некой Минакс.

Но Лорд Бритиш не собирался останавливаться на достигнутом. Первой ласточкой грядущих перемен стала третья серия Ultima, вышедшая в 1983 г. В Ultima III: Exodus была заметно переработана ролевая система. Во-первых, в игре появилась возможность формировать сразу целую партию персонажей. Число ее возможных участников достигало 4. Появилась новая раса — Fuzzy, и заметно выросло количество классов. К ранее существовавшим добавились еще Ranger, Illusionist, Paladin, Alchemist, Druid, Barbarian и Lark. А вот количество параметров персонажей наоборот — сократилось. Теперь их было всего 4: Strenght, Dexterity, Intelligence и Wisdom. Важным событием для сериала стало введение тактических пошаговых боев! Да-да, практически таких же, какие позже появятся в Kings Bounty и Warlords.

Продолжение игры вышло только в 1987 году. Внешне игра оставалась очень похожей на своих предшественников. Серьезные изменения в очередной раз претерпела ролевая система. Теперь игрок самостоятельно мог задать только имя и пол персонажа. Дальше начинлось самое интересное. Нам предлагалось ответить на несколько вопросов, выбирая один из двух возможных ответов. По результатам этого своеобразного тестирования определялись остальные параметры персонажа, включая расу и класс. Подобная система сохранилась и в Ultima V: Warriors of Destiny. В игру была включена выдающаяся возможность экспортировать персонажа из четвертой части!

Новый этап

1990 год ознаменовался появлением шестой Ultima — The False Prophet. К этому времени сериалу исполнилось десять лет и он уже стал настоящей живой легендой. Примечательно, что это вовсе не мешало разработчикам искать все новые пути по улучшению каждой следующей части серии. Так, в Ultima VI впервые появился удобный графический интерфейс. Большое достижение по тем временам! Интриговал и очередной сюжет The False Prophet. В большинстве предыдущих игр главной целью Аватара было истребление очередного нехорошего злодея. В Ultima VI ему предстояло решить дипломатическую задачку, а именно — примирить людей и горгулий. Отлично! И все же наиболее удачными Ultima стали игры 1992 и 93 годов. Тогда вышли подряд две части седьмой серии. И по сей день Ultima VII: The Black Gate и Ultima VII Part II: The Serpent Isle по праву считаются одними из лучших. Самая важная характеристика этих игр — это сбалансированный и увлекательный игровой процесс. В седьмой серии ролевая система была еще более упрощена. Нам предлагалось выбрать только лишь имя и пол персонажа. Впрочем, на качество игры это не повлияло. Многие элементы игрового процесса седьмой части продолжают вызывать удивление и по сей день. Чего стоила хотя бы одна лишь только всеобщая интерактивность! В Ultima VII игрока окружало просто невероятное количество самых разных предметов и на любой из них можно было определенным образом воздействовать: прочесть книгу на столе, подобрать брошенное кем-то ведро и зачерпнуть воды из колодца, утащить приготовленный ужин из чьей-то кухни... Причем в большинстве случаев все это делалось без особенной цели, но насколько более живым становился окружающий Аватара мир!

Появление следующей части игры под названием Ultima VIII: Pagan, к сожалению, не стало знаменательным событием. В этой игре была возможность бегать и прыгать, зато заметно уменьшилось количество монстров и прочих объектов, исчезла знаменитая интерактивность седьмой части. В результате Ultima VIII оказалась аркадной и немного скучной. Увы...

Под сводами мира

Origin занялась разработкой своей первой трехмерной игры в мире Ultima только в 1994 году, после выхода Pagan. Здесь нужно отметить, что впервые трехмерная графика пришла в Британнию не с Ascension. Первопроходцами в этой области были две игры из серии Ultima Underworld — The Stygian Abyss и Labyrinth of Worlds. Обе они были разработаны в 1992 году разными компаниями. Создателем первой является компания Blue Sky



Обратите внимание на количество объектов на карте, 90% из них — интерактивны!



В Ultima VII можно было зайти почти в любой дом и поговорить с любым жителем города, а не только со старым Iolo.



Ох, и не завидую я бедняге Аватару...



Развалины дома и скелет — хороший намек на близкую опасность или на возможность поискать где-нибудь неподалеку клад.



От опасного противника лучше просто убежать.



Серьезные ворота — такие просто так не ставят.

Production, а второй — Looking Glass Technologies. Кстати, последняя компания сейчас занята разработкой собственной RPG — Arx Fatalis, призванной, по словам разработчиков, как раз и возродить дух Ultima Underworld.

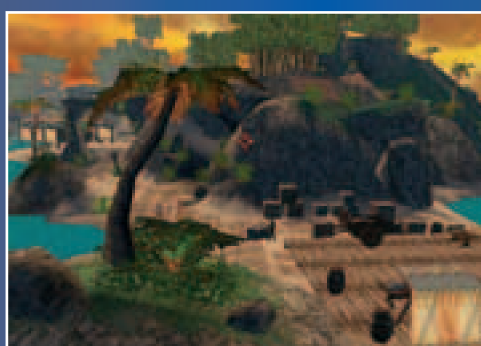
Как видно из названия этого ответвления Ultima, обе серии игры были посвящены подземному миру Британнии. Для реализации своих замыслов разработчики использовали прогрессивный для своего времени движок. Эту технологию можно, наверное, описать как некое промежуточное звено между Wolfenstein 3D и Doom. В любом случае, обе "подземные" Ultima выглядели совсем неплохо.

Что касается ролевой системы, то в Underworld она была более интересной, хотя и более привычной, чем в основном направлении сериала. Появилась возможность выбирать приоритетный для персонажа вид оружия, какой-нибудь дополнительный навык (вроде плавания) и параметры атаки или защиты.

Обе части Ultima Underworld были удачными, но все же уступали по популярности оригинальной игре.

На бескрайних просторах сети

Появление игры под названием Ultima Online в 1997 году можно было назвать настоящей революцией! Не побоюсь сказать — зарождением второй реальности. Конечно, сетевые игры выходили и до того. Были, например, Doom, Quake или Warcraft II, в которых эта составная часть игрового процесса для многих была самой важной. Но только UO было суждено стать истинно виртуальной вселенной, в которой одновременно существовали тысячи игроков со всего мира! Невиданная доселе свобода действий, огромное количество вариантов развития персонажа, возможность играть с живыми людьми вместо ограниченного AI — все это



Пейзажи Ultima IX стоят затраченных на их создание времени и труда.

несла в себе UO. Сегодня можно смело говорить о MMORPG как о состоявшемся жанре. Количество подобных проектов растет как на дрожжах. Но Ultima Online навсегда останется первой!

Закат

После выхода Ultima VIII: Pagan Origin приступила к работе над следующей частью сериала. Это время было не самым легким в истории сериала. Разработка Ultima IX: Ascension длилась долгих пять лет. В игровой индустрии менялось очень многое и разработчики, стремясь не отстать от времени, вновь и вновь принимались за очередную доработку, улучшение, переделывание...

Ричард Гэрриотт тогда объявил, что девятая часть станет последней "классической" игрой сериала Ultima. На этом эпизоде должна была закончиться сага о приключениях Аватара. Интригу подогревали рассуждения о судьбе как знаменитого героя, так и самого волшебного мира. Но время шло, а девятая Ultima все никак не выходила.

Наконец, в декабре 1999 года премьера состоялась. Но... количество серьезных недоработок в Ultima IX очень повлияло на успех игры. Достаточно вспомнить ужасное торможение Ascension даже на самых мощных по тем временам машинах. А баги?! Трудно сказать, какая еще игра могла бы посоревноваться в этом плане со злополучным детищем Лорда Бритиша. В конце концов, разработчики смогли несколько поправить ситуацию, отловив большинство багов. Но это было сделано не своевременно. Ко времени выхода патча с исправлениями слишком многие игроки успели поставить на новой игре крест...

Это еще не конец!

Вскоре грянул гром. Ричард Гэрриотт покинул Origin и организовал новую независимую компанию. Несмотря на то что права на использование в игровых проек-



Скриншот с изображением замка Лорда Бритиша из Ultima IX стал настоящим символом этой игры.

тах вселенной Ultima остались за ним, Лорд Бритиш не пожелал ими воспользоваться. До сих пор никаких анонсов, намекающих на возвращение в строй легендарного сериала от него не последовало...

Не лучшим образом пошли дела и у осиротевшей Origin и их проекта Ultima Online II, переименованного впоследствии в Ultima Worlds Online: Origin.

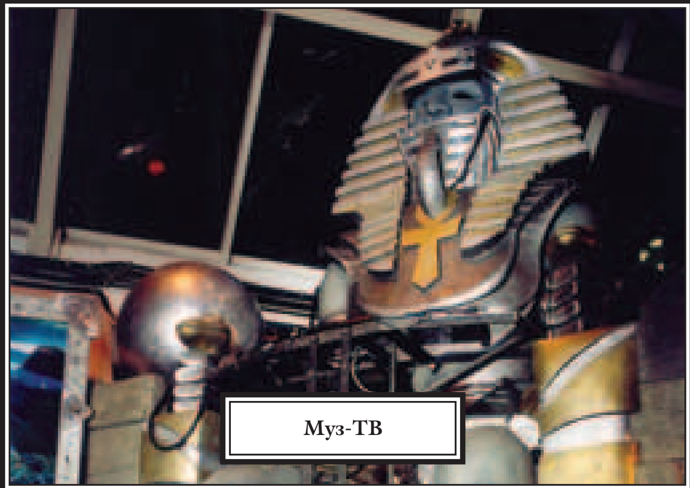
На первый взгляд может показаться, что легендарная вселенная доживает последние деньки. Но это не так! Существует целый ряд проектов, в той или иной мере связанных с Ultima. Наиболее интересным из них является, пожалуй, находящаяся в разработке Peroxide игра с многообещающим названием Ultima I: A legend is reborn. Как можно догадаться по названию проекта, он является ничем иным, как римейком старой доброй игры!

Что радует больше всего — это высокий уровень результатов работы, достигнутый, казалось бы, никому неизвестной командой. Честно говоря, демо-версия игры вызывает даже удивление. В хорошем смысле, конечно. Отличный трехмерный движок, совмещающий производительность с высоким качеством картинки. Большое количество эффектов — от динамического цветного освещения до смены времени суток. Карта, сопоставимая по размерам и числу объектов на ней с двухмерными аналогами, например, из Ultima VII. Плюс грамотная работа дизайнеров. В том, что у проекта есть неплохая перспектива — сомневаться не приходится. Достаточно отметить, что, работая над игрой, разработчики активно консультируются с самим Лордом Бритишем!

Вот мы и подобрались к финалу нашей истории о знаменитом ролевом сериале Ultima. Двадцать с лишним лет существования для игры — срок просто невероятный. Однако опыт Ultima доказывает, что ничего невозможного не бывает. И кто знает, быть может, эти два десятка лет — только лишь часть отведенного ей куда большего срока? Ведь легенды, как известно, не умирают, пока есть те, кто помнит о них! END

Любите ли вы Муз-ТВ? Лично я – да! Классные клипы, прекрасная музыка, остроумные ведущие, очаровательные девушки. Вы со мной согласны? Сегодня у вас есть уникальная возможность: читатели самого популярного журнала «Страна Игр» встречаются с самыми популярными ведущими самого популярного молодежного канала Муз-ТВ. Парад-алле!

[Олег Кафаров kafarov@gameland.ru]



Муз-ТВ

Национальные музыкальные ведущие



Дарья Субботина

Дарья Субботина

? Как ты относишься к компьютерам?

-Последние года два я его использую примерно раз в полгода. Каждый раз, когда я к нему подхожу, когда его включаю – для меня это новое открытие. Моя профессия пока не требует знания компьютера. Я знаю, что Аврора точно так же относится к компьютерам, как и я, то есть не дружит с ним.

? А в компьютерные игры ты когда-нибудь играла?

-Никогда не играла. Поэтому, конечно, не большой знаток всех этих игр. Возможно, среди них есть интеллектуальные. Мне показывали, конечно же, новинки, самые модные, но все, что я видела, не особо заинтересовало меня. А вообще я совершенный профан в этом.

? Ну, а Интернетом ты пользуешься?

-Да, Интернетом пользуюсь. Самое острое увлечение Интернетом уже прошло. Это началось года три-четыре назад, когда я в первый раз залезла во всемирную сеть. Тогда он казался мне безумно увлекательным. Я очень люблю путешествовать, поэтому я совершила виртуальные путешествия по Риму, еще по некоторым столицам мира. После этого интерес к сети стал угасать. Возможно, я себя в чем-то ограничиваю, но у меня не настолько велико желание копаться в Интернете.

? А в чем заключался твой “пик” пользования Интернетом?

-Я была в сети все ночи напролет – думаю, это переживает любой, кто впервые знакомится с Интернетом. Мне было интересно пообщаться с людьми из разных стран и таким образом завязались достаточно хорошие знакомства. Я поняла, что могу найти адреса и ICQ своих друзей, с которыми мы знакомились по всему миру во время своих путешествий, и я стала поддерживать с ними отношения через Интернет. Это дешевле и проще: ты можешь спокойно, не торопясь, изложить все, что ты хочешь сказать. Таким образом у меня завязалось знакомство с одним очень милым человеком из Италии, с которым мы продолжаем общаться до сих пор, уже много лет. Правда, я его ни разу не видела, но за это время он умудрился познакомится через ICQ с бразильянкой и теперь, в конце концов, они поженились. Я не смогла приехать на их свадьбу, но я знаю, что они счастливы. Даже такое бывает!

? То есть ты считаешь, что в знакомствах через Интернет нет ничего опасного?

-Опасность в них, конечно, есть. Но все это со временем проверяется практикой, личным знакомством. Конечно, можно общаться и без личного контакта, но смотря с какой целью. Если тебе нужен психолог, тебе не обязательно с ним встречаться, чтобы он тебе помог. А если дело касается романтики, то, конечно же, любовь на уровне Интернета невозможна.

? Ты любишь путешествовать. Где успела побывать?

-О, я уже объехала полмира и проще сказать, где я не была! Очень люблю Сицилию – это моя стихия, мой народ, моя природа, моя архитектура. Поэтому

все, что связано с Италией, и особенно с Сицилией – это мое.

? А как ты относишься к hi-fi технологиям?

-Я отношусь к ним как обыватель, как пользователь. Я хотела бы иметь цифровую камеру. Но, опять же, я не уверена, что если она у меня появится, я буду ею пользоваться. Для меня созерцание своими собственными глазами гораздо важнее. Я, например, не понимаю людей, которые ездят отдыхать, берут с собой камеру и снимают на нее все подряд. Таким образом они совершенно не отдыхают, они только и думают о том, как это запечатлеть, как то снять. Я выступаю за все натуральное, поэтому не люблю общение через Интернет и созерцание через камеру. Я люблю сама все почувствовать, потрогать, понять.

? Понятно. А если бы ты была продюсером компьютерной игры, какой бы ты ее сделала?

-Не знаю. Наверное, я сделала бы какую-нибудь познавательную игру. Поскольку я зациклена на путешествиях, то сделала бы игру, которая позволяла бы людям узнавать что-то новое о мире, о путешествиях, о новых местах. Мне очень грустно, когда я общаюсь со своими ровесниками, а они понятия не имеют, где какой-нибудь остров Бали находится. Они спрашивают, что это такое. Для меня это просто дикость – мне кажется, что это так интересно! Сейчас представилась уникальная возможность всем путешествовать и все своими глазами увидеть. Так надо ею воспользоваться!

? А как ты вообще проводишь свободное время?

-Во-первых, у меня огромное количество друзей. Иногда я даже от этого страдаю, потому что не успеваю встретиться, с кем я хочу. По возможности, мы проводим время вместе достаточно банально: встречаемся, ужинаем где-нибудь, идем в кино. Иногда я хожу на какие-нибудь вечеринки, презентации, куда меня приглашают. Но я считаю, что это нужно делать крайне редко, чтобы не пресытиться и не навредить здоровью. Вот и последние пять дней я не вылезаю с вечеринок, они мне безумно нравятся, но чувствую я себя сейчас просто отвратительно.

? А в кино какой ты последний фильм посмотрела?

-Я была на новом фильме "Граф Монте-Кристо" – меня затащили друзья. Вообще, не люблю костюмированные фильмы. Этот фильм больше похож на диснеевский мультик для детей, чем на реальность. Это не лучшая экранизация моего любимого романа. Последнее яркое впечатление – фильм "Амели". Пока это впечатление ничто и никто не перебил.

? А какие у тебя отношения с коллегами по работе?

-Мы с Авророй большие подруги – это, наверное, уже всем известно, поэтому мы и программу с ней вместе общую ведем, и вместе путешествуем. Другие – просто коллеги, если не считать Сашу Пряникова. С этим человеком меня и Аврору связывают очень многие годы работы. Мы вместе начинали, очень трепетно друг к другу относимся, через многое вместе прошли. Что касается других ведущих, мы очень в хороших отношениях со всеми. Мне очень симпатична Белка – с ней мы встречаемся исключительно на работе, но при встречах, можно сказать, просто «облизываем» друг друга. У нас было очень трогательное общение в новогоднюю ночь, когда мы друг друга поздравляли с Новым годом и никак не могли остановиться осыпать друг друга комплиментами. С Димкой Широковым, с Кучерой, с Васей – со всеми у нас хорошие отношения. А поскольку все не лишены чувства юмора, то мне нравится с ними общаться.

? А в жизни ты такая же, какой мы видим тебя на экране?

-Ну, это не мне судить. Думаю, что в эфире я, конечно, гораздо идеальнее, всегда в хорошем расположении духа, более уверена, чем в жизни. Хотя, казалось бы, должно быть наоборот. В жизни бывают ситуации, в которых я совершенно не знаю, как себя вести, иногда очень стесняюсь, меня очень легко смутить. Вот буквально несколько дней назад меня так смутили, что я просто не знала, куда мне деваться. Этого не может быть в эфире – абсолютно точно.

? А ты волнуешься перед эфиром или это прошло уже?

-Это давно прошло. Иногда я волнуюсь перед "Соковыжималкой", но меня пугает не эфир, а гость. Пугает то, как к нему подойти, о чем с ним говорить, да так, чтобы это было интересно. В принципе, тема "Соковыжималки" достаточно узкая – личная жизнь и человеческий характер, но никак не творчество. Подход ко всем практически один, но в то же время он должен быть всегда разным. Это иногда бывает очень тяжело – вот тогда я волнуюсь.

? А что бы ты хотела пожелать нашим читателям?

-Возвращаясь к компьютерным играм, желаю все-таки поменьше времени проводить за этим занятием, а читать побольше книжек. Мне кажется, компьютер хорош тем, что он позволяет продвинуться в познании чего-то связанного с Интернетом, помогает сократить время, которое наши предки раньше затрачивали на лишние часы работы. Мои ночные посиделки за компьютером мне в конце концов надоели, и я очень этому рада, потому что это ни уму, ни сердцу – все должно быть в меру.

Вася Куйбар


Вася Куйбар

? Когда произошло твое первое знакомство к компьютером?

-Первое знакомство произошло, конечно, в школьные годы, когда были очень простые машины, не было Интернета, писали простейшие программы на Basic'е. Потом в институте было кое-какое программирование, а затем уже на другом этапе, когда появились современные технологии, у одного моего друга появился компьютер и мы, так сказать, усиленно его осваивали. Я всегда был далек от собственных исследований в области компьютера – у меня не математический склад ума. Мне было интересно все это с точки зрения пользователя.

? А в какие игры ты играл?

-Я играл в Need for Speed – мне очень нравились эти гонки. Никогда не был приверженцем таких бродилок, как Doom – тяжелых, жестоких вещей. Из классических компьютерных игр считаю, что непревзойденным является Tetris, потому что это просто гениально!

? А Интернетом ты пользуешься?

-Интернетом пользуюсь регулярно в достаточно серьезных объемах. Использую его в первую очередь на работе с целью получения информации, что значительно быстрее и надежнее. Я занимаюсь разными проектами, например, Fashion Time, и я достаю очень много информации именно по моде. Есть несколько сайтов, на которые я постоянно захожу и беру там эту информацию. Постоянно пользуюсь электронной почтой, потому что у меня много друзей в разных частях света.

? А в чатах бываешь?

-Нет, в чатах не бываю. Может быть, это не очень корректно по отношению к зрителям. У нашего канала есть свой сайт, где, в принципе, я мог бы общаться со своими зрителями. Я захожу в форум, но почему-то не могу никак включить в себе интерес к общению в форуме, в чате.

? Если бы ты был создателем компьютерной игры, какой бы ты ее сделал?

-Ой, сложно сказать. Наверное, игру о моде придумал бы. "Стань стилистом", например, где можно придумать свой стиль, виртуальную одежду.

? А свободное время как проводишь?

-Его не так много, чтобы им разбрасываться. Ничего особенного: чаще всего встречаюсь с друзьями, смотрю хорошие фильмы. Если есть пара недель – стараюсь куда-нибудь уехать.

? А в кино ходишь?

-Хожу, но редко. Для меня поход в кино – своеобразный ритуал. Мне нужно заранее решить на какой фильм, с кем, в какой кинотеатр – все очень трудно.

? А ты не смотрел "Последнюю фантазию", "Искусственный интеллект"?

-Я не смотрел, но видел рекламные ролики и представляю примерно, о чем это. Из последнего смотрел известный анимационный фильм "Шрек". Он мне понравился – очень приятно сделан. Его стилизация выполнена под мультипликацию, а трехмерная графика и юмор – все это очень талантливо!

? А как ты относишься к hi-fi технологиям?

-Конечно, положительно. Большинство фотографов относятся к цифровым камерам настороженно и говорят: "Нет, мы любим старую добрую пленку. С помощь цифры не передашь все нюансы." Но, имея опыт работы с фотографами разного класса, разного уровня, могу сказать, что настоящие мастера пони-

мают, что цифровые технологии – они уже есть, за ними будущее и никуда от этого не денешься. Для каких-то определенных, специальных проектов цифровая камера незаменима. Останавливать развитие технологии нет смысла, да и не получится.

? А у тебя происходил в жизни какой-нибудь курьез, связанный с Интернетом, компьютером?

-Нет, ничего особенного не происходило. Разве что однажды мы созвонились с моей девушкой, она была в другом городе, и решили пообщаться в чате. Причем это был общий чат, там было очень много пользователей и никак никто не мог понять, что происходит. А так как ники у нас были бесполые, то некоторые начали намекать: "Что такое? Что происходит? Два таких мужских ника так нежно общаются в чате?!".

? Что бы ты хотел пожелать нашим читателям?

-На самом деле, мое глубокое убеждение, что компьютер – это не только мощная и красивая игрушка, а еще и инструмент для создания нечто большего. Я, например, очень приветствую, когда компьютер используется для создания музыки, красивой картинки, еще чего-нибудь. Хочу пожелать использовать компьютер для создания, потому что техника должна создавать красоту, а не разрушать ее.

? А ты что-нибудь создаешь на компьютере?

-Да, был период, когда у меня с двумя друзьями был музыкальный проект: мы писали музыку только при помощи компьютера. Но, к сожалению, потом у нас это все рассыпалось, потому что не стало хватать времени, появилось очень много работы. Но я верю, что когда-нибудь я обязательно к этому вернусь. Не могу согласиться с людьми, которые говорят, что электронная музыка – это мертвая музыка. Это совсем неправда, и любому, кто со мной не согласен, я могу поставить несколько электронных вещей, которые развеют его сомнения.

Белка

? Так когда же ты впервые познакомилась с компьютером?

-Впервые? В школе. У нас был новый предмет, его только-только вводили – "Изучение ЭВМ". Могу сказать, что было грустно, скучно и не интересно! А педагог по этому предмету был моим соседом, жил со мной в одном доме этажом ниже и ставил мне одни тройки, потому что я стояла у него на голове! Помоему, в школе мы изучали самый простой Word. Потом уже был компьютер в университете. Там уже, конечно, было более глубокое изучение компьютера. Но, тем не менее, до сих пор я с компьютером на «Вы» и знаю не так много программ, только необходимые: тот же Word, элементарные познания – как войти в Интернет, как выйти. Никогда я



Белка

не зависала часами ни возле монитора, ни в глобальной сети. Разве что когда письма пишу или материалы по работе – тогда могу и десять часов просидеть.

? А в компьютерные игры когда-нибудь играла?

-Они мне жутко не нравятся! Но я думаю, я играла не в те игры и не с теми людьми. Играла, естественно, в Quake. Причем я не понимаю, как можно с таким азартом убивать. Рассказывали о какой-то забавной игре, где ты сам строишь свой дом, свою семью, выбираешь себе работу, свою «траекторию полета». И, могу сказать, несколько моих друзей полностью погрузились в этот виртуальный мир. Ой, я не хочу раздваиваться!

? А каково было твое первое погружение в Интернет?

-Первым настоящим удивлением от Интернета было, когда я сидела возле монитора и один человек мне показал, как можно было узнать расписание поезда. Естественно, в справочную дозвониться было невозможно – ну, как всегда это, собственно, бывает. Тут он и говорит: «Это не проблема!» И после пары движений руки высветилось расписание движения поездов. Вот тогда я была реально удивлена. Это удобно! Весь мир давным-давно заказывает и покупает товары через Интернет, общается. Понимаю, сейчас ты задашь другой вопрос: «Не боишься ли ты, что люди перестанут общаться друг с другом?» - Не боюсь! Мне неоднократно задавали такие вопросы и я сама задавала, будучи журналистом. Мне кажется, нет. Не будем, по крайней мере, мы, русские, целиком и полностью уходить в глобальную сеть Интернет и общаться только с помощью клавиш. У нас такая конституция в голове, так устроена душа.

? А в чатах любишь бывать?

-Не люблю! Один раз в жизни залезла в чат, с каким-то человеком мужского пола пообщалась, хотя кто знает, мужской пол это был или женский. Естественно, я вышла не под своим именем, дабы не создавать ажиотаж вокруг всей этой истории. С увлечением, с удовольствием я общалась с этим человеком. Но через четыре часа я вышла оттуда, посмотрела на часы и такое ощущение было, что я просто потеряла время. Потому что по ту сторону экрана никто не гарантирует мне, что человек говорит искренне, правду. Хотя и в жизни никто не гарантирует искреннее общение.

? А на сайте Муз-ТВ ты в чате бываешь?

-Да, на сайте Муз-ТВ я бываю, правда, «наплывами». Потому что появляются не очень хорошие слова в адрес, допустим, мой, причем они неадекватны. Такие всплески бывают не очень приятны, скажем так. Однажды мне нагрубил один человек, совсем неожиданно, и меня это очень ранило. Этого человека, естественно, убрали из чата, но эта ситуация научила меня держать дистанцию в общении в чате. Хотя я прекрасно отдаю себе отчет, что всем нравиться невозможно.

? А если бы ты была продюсером компьютерной игры, какой бы ты ее сделала?

-Интересный вопрос! О, я бы сделала ее интеллектуальной, познавательной, некий тренинг. За рубежом полно таких игр, которые позволяют тебе мгновенно реагировать на хамство, на какие-то критические ситуации. Причем я бы создала в ней полный набор эмоций, например, от вождения самолета до вождения подводной лодки. То есть целиком и полностью воссоздала бы реальность, поставила бы человека в экстремальную ситуацию. Мне бы хотелось, чтобы человек что-то познал, почерпнул из этой игры, чтобы совместить полезное с приятным. Например, ловлю себя на мысли, что когда я еду в машине за рулем, то с удовольствием, как ни странно, слушаю истории, рассказанные ди-джеями или ведущими радио – будь то истории любви или интересные рассказы о ЖЗЛ.

? Как ты относишься к hi-fi технологиям?

-Супер! Честно говоря, очень часто в последнее время я фантазирую вместе со своими друзьями и спрашиваю у них, каким же будет наш город лет, эдак, через сто. Мне кажется, сумасшедшим и максимально приближенным к условиям города Токио – огромное количество бетона, железа, супертехнологии, машины, летающие объекты. Мне хочется, чтобы новые технологии появлялись все чаще и были более доступными.

? А ты смотрела в кино анимационные трехмерные фильмы?

-Да, конечно, вчера только посмотрела «Шрек». Удивляет технология motion capture. «Властелин колец» разочаровал. Я думаю, что в будущем только и будут создаваться искусственные герои, максимально похожие на людей. Вообще, мне кажется, что скоро будут роботы, клоны, и в нас самих будут вставлены чипы, мы будем в какой-то степени роботами.

? Это хорошо или плохо?

-Это неизбежно.

? Что бы ты хотела пожелать нашим читателям?

-Заядлым компьютерщикам я хотела бы пожелать не отрываться от реальности, не уходить в виртуальные миры – чревато это, как правило, тяжелыми последствиями, разочарованиями. Надо помнить, что мир настоящий не менее интересен, чем компьютерные игры и виртуальные герои. Осторожно, не потеряйтесь в виртуальном мире!

Катя Срывкова

? Когда ты впервые познакомилась с компьютером?

-Не далее, как полгода назад под моей фотографией можно было поставить гриф «Компьютерный лох». Пять лет я дружила с одним парнем, у которого было три компьютера. Лично мне всегда все удобнее сначала написать от руки, чтобы потом он за меня печатал все курсовики, все таблицы – то есть делал всю техническую работу. Представляешь, даже письма я сначала печатала в Word, а он уже их переносил оттуда для отправки. Ничего не умела делать, потому что просто не было нужно. Я всегда сидела рядом, смотрела и мне казалось, что это легко. Потом уже когда я пришла с Женькой на Муз-ТВ, нужно было в форуме отвечать на вопросы поклонников. А для меня большой проблемой оказалось само подключение к Интернету!

-Кать, тебе помочь? – спросил меня Женя (он ведь, в отличие от меня, хорошо во всем этом разбирается).

-Нет! – говорю, хотя сама ничего не умею! И, тем не менее, все-таки во всем сама разобралась и сейчас пользуюсь Интернетом достаточно неплохо: постоянно захожу на форумы, скачиваю что-то, обрабатываю информацию, письма наших телезрителей. Скачиваю курсовики, дипломки. Когда мы с моим молодым человеком расстались и мне пришлось самой делать все эти курсовики – я была просто в панике. Освоение Excel было еще той эпопеей. А если чего-то не получается, очень психую, начинаю в панике долбить по клавишам. Но в целом сейчас разбираюсь в компьютерах гораздо лучше.

? А компьютерными играми ты когда-нибудь увлекалась?

-Нет. Лично у меня от них быстро устают глаза. Опять-таки, у моего бывшего молодого человека было два брата. Втроем они объединили три компьютера по сети. Однажды я зашла к ним в комнату, а там темно. Хотя на улице солнце, лето, они сидят, рубятся в Doom. От него они просто в восторге! Когда я смотрю на игры, у меня голова начинает кружиться, я в них ничего не соображаю. Когда-то пару раз пробовала в Quake играть, но это не доставило мне ни удовольствия, ни интереса. Я не умею проигрывать, и когда у меня что-то не получается, я это просто бросаю.

? А в залы игровых автоматов ты никогда не ходила?

-Знаешь, в далеком детстве, когда были самые ранние примитивные игры, в восемьдесят каком-то году я частенько играла. Моя мама работала в главном Вычислительном Центре. Я приходила к ней на работу, меня сажали за какие-то элементарные игры. Более глубокое освоение компьютера все на потом откладываю. Может, в будущем я буду этим активно заниматься.

? А Женя Агабеков, твой соведущий, играет?

-Женя в этом плане более продвинутый товарищ, могу тебе это точно сказать. Сказать, что он завис в игрушках целиком и полностью было бы преувеличением, но частенько поигрывает. В Civilization, например.

? А с какой целью ты пользуешься Интернетом?

-В форуме обязательно стараюсь ответить всем поклонникам, после эфира я приезжаю в Останкино и каждый день туда обязательно залезаю. Потом проверяю свои почтовые ящики и ищу необходимую информацию для своей дипломной работы в институте. У меня есть подруга, которая из Интернета просто не вылезает: на одну ссылку зайдет, на другую... А еще у меня поклонник есть один в Питере, который смотрит все мои эфиры, все их записывает, оцифровывает, режет на кадры – получаются фотографии, а потом присылает мне. Однажды мне надо было послать одному мальчику фотографию, где я красивая, а у меня не было ни одной своей. Я попросила этого поклонника из Питера прислать мне несколько фоток, и он мне прислал целых 84 штуки! Мне лишь надо было скопировать их из одного ящика в другой. Эта элементарная операция заняла у меня минут десять.

В чатах не бываю. Женька очень долгое время тусовался в чате, не знаю, правда, под каким ником. Когда чату Муз-ТВ был год, мы устраивали в одном Интернет-кафе сборище и праздник по этому поводу. Были конкурсы, подарки, веселье полным ходом. И одна девушка потом спросила у него: «Так это был ты? Не может быть!». А вот в форуме мы появляемся под своими именами. Там все по-честному.

? А когда происходят съемки, вы все находитесь в «зеленой комнате», то есть все вокруг – компьютерная графика?



Катя Срывкова

-У нас есть студия, где мы с Женькой по понедельникам работаем – она вполне реальная. Потом у нас есть эфир из кафе «Пирамида». Но есть такие программы, как «Двадцатка», Белкин и Кучерин «Экстрим», наш «Фреш». Они действительно снимаются в «зеленой комнате». На заднем плане делают «подложки»: у Даши она одна, у Авроры – другая, у нас – третья. Прямой эфир никогда не идет из такой комнаты – только записные программы. В такой комнате нельзя быть в зеленой или синей одежде. Поэтому ведущих в зеленой одежде в таких программах не увидишь.

? А какой жанр ты предпочитаешь в кино?

-Сложно сказать. Наверное, психологический триллер. Терпеть не могу тупые молодежные комедии. Сделать что-то смешное достаточно трудно. Мы с Женькой долгое время играли в КВН и знаем, что смешить людей – это серьезная работа, чтобы насмешить, нужно очень сильно постараться. Из последнего – «Секреты Лос-Анджелеса». Мне очень нравится, когда смотришь-смотришь и думаешь: «Все, уже конец.» А тут бах – все только начинается! Ненавижу голливудские love-story или фильмы, где обязательны пушка, наркотики, погоня, красавица, злодеи, лучший друг предал – это все клише, которые уже порядком надоели. Фильмы в последнее время люблю смотреть в кинотеатре «35мм» каких-нибудь неизвестных режиссеров – шведское, азиатское кино. Оно абсолютно другое, там абсолютно другая атмосфера.

? А «Последнюю фантазию» смотрела?

-Нет, не пошла специально. Объясню: я очень люблю все настоящее, человеческое. Я люблю деревянные столы, люблю бумажку, которую можно потрогать. Чтобы что-то написать, мне нужна ручка и бумага. Вот Женька так не может.

Поэтому специально не пошла на «Последнюю фантазию», хотя все говорят, что там очень хорошая компьютерная графика. Например, когда в «Гарри Поттере» выползла змея, мне сказали: «Компьютерная графика!» На что я ответила: «Ну и что! Классно же сделана!» Компьютерная графика хороша, когда она незаметна. Всегда приятно, когда все по-настоящему. Хотя дешевле и лучше можно все сделать на компьютере. Вообще сейчас во многих клипах активно используется компьютерная графика: горы, море, леса.

? А «Шрек» ты смотрела?

-Да! От него я просто в восторге! После «Шрека» и «Корпорации монстров» я буду чаще ходить на трехмерные анимационные фильмы. Эти две ленты изменили мое отношение к таким фильмам в целом.

? Как ты проводишь свободное время?

-Плаваю, сплю, хожу в кино, читаю, катаюсь на лошадях, иногда подметаю пол, провожу время с родителями, гуляю с собакой – у меня маленькая рыжая такса. Часто уезжаю просто за город – там люди совсем другие, они говорят по-другому, время течет медленнее, ты сам думаешь иначе. Мы с Женей летали в Армению на три дня с вечеринками Муз-ТВ. Эти три дня показались нам неделей или даже больше. Ну что такое выходные в Москве? Полдня отсыпаешься, полдня отвечаешь на звонки, собираешься с кем-нибудь встретиться, диплом… Какая-то рутина! А тут мы в пятницу после эфира умотали, было 8 Марта и я думала, что не смогу его нормально отметить.

В итоге у меня такого 8 Марта не было никогда! Наша гостиница располагалась на горе – когда мы зашли в номер, я была поражена восхитительным видом Еревана и Арарата. В этот момент у меня все внутри перевернулось.

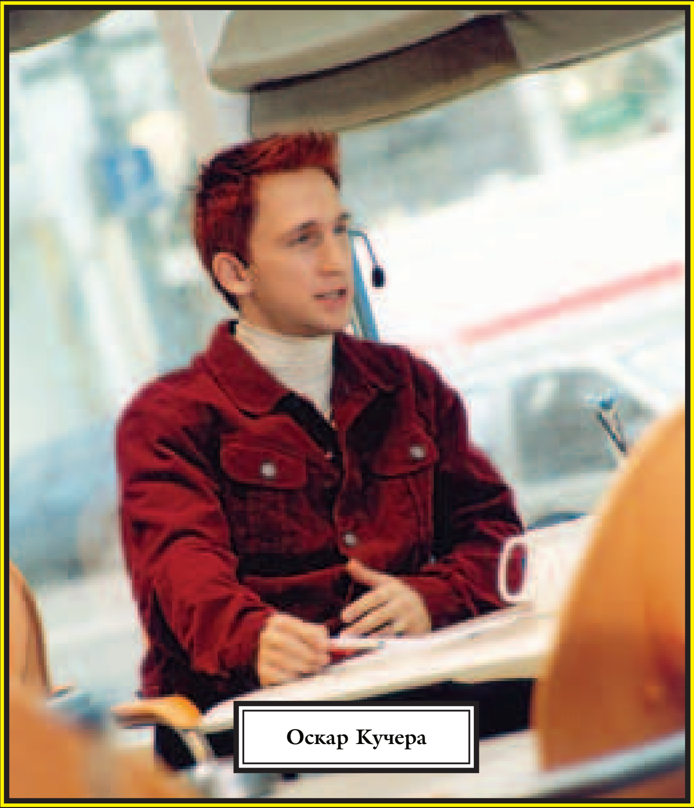
Один мой друг недавно бросил все и уехал на полтора месяца на Сахалин. Просто так. Ему нужно было разобраться в себе и подумать – в Москве это сделать невозможно. Он разослал всем своим друзьям адрес в Интернете, куда можно было зайти и узнать, что с ним происходит. Он писал там рассказы о своих эмоциях, вел дневник. Многие русские писатели и философы так поступали. Не знаю, решусь ли я на такой шаг, иногда кажется, что все меня достало, все надоело, но проходят три дня и как у Клары Новиковой: «Тетя Соня одна. Тетя Соня совсем никому не нужна. Вот уже три минуты не звонит телефон». Я очень люблю людей и не могу без них жить.

? А как ты относишься к высоким технологиям?

-Очень хорошо отношусь. Правда, не нравятся люди, которые устраивают ненужные гонки. В Останкино это болезнь: появляется новый телефон – он сразу у всех появляется. Появляется еще более новый – то же самое. Мне главное, чтобы он звонил – и все. У нас в шоу «Жизнь прекрасна» часто бывают новости про какие-то новые технические достижения. То и дело появляются новости про умный холодильник, который будет считывать штрих-коды, както сам через Интернет заказывать продукты. А ведь еще есть умный дом, который вообще за тебя все делает. Это пугает – вдруг в один прекрасный день все сойдет с ума?

Недавно я купила себе немецкий телефон 1943 года, где ручка эбонитовая вешается на рычаг. Его нельзя ронять – он может расколоться. Я решила позвонить в справочную и узнать, какой будет фильм. Так говорят: «Единая справочная система кинотеатра. Переведите телефон в тональный режим…» И тут я понимаю, что не могу этого сделать!

Мы очень быстро привыкаем к хорошему. Вот украли у меня мобильный телефон и я ходила два дня просто в панике – а ведь раньше как-то обходилась и без него. Я очень люблю писать друзьям письма и отправлять их в конвертах. Это старомодно, но так трогательно!



Оскар Кучера

? Что бы ты хотела пожелать нашему журналу?

-Я понимаю, что вы меня сейчас побьете по голове, но хочу, чтобы виртуальное общение никоим образом не заменяло реальное. Очень важно найти правильный баланс.

Оскар Кучера

? Когда ты впервые познакомился с компьютером?

-В 1992 году, по-моему – в институте в игры играл.

? А в какие игры ты играешь?

-Я люблю симуляторы, мне очень понравилась Venom – я ее всю прошел. Обожаю мотоциклетные гонки, «Формулу 1», разные симуляторы сноуборда, на машинках – я перепробовал практически все симуляторы, которые существуют. Пробовал военные самолеты водить, кукурузники, но мне это не очень понравилось. В них задействовано много кнопок, а я не люблю сложное управление. Doom я не люблю, а стратегии вообще ненавижу! Я люблю action.

? А с какой целью пользуешься Интернетом?

-Я скачиваю оттуда звуки, отправляю почту, ну и разные поисковые системы. Постоянно захожу на сайт Муз-ТВ.

? Как ты проводишь свободное время?

-На мотоцикле катаюсь, на сноуборде, плаваю, хожу в кино. Последним фильмом, который я посмотрел, был «Шрек». Классный фильм «Одиночка» с Джетом Ли, он похож на «Матрицу». Люблю грамотную фантастику. Очень хочется посмотреть новый фильм «Машина времени». А вот «Властели колец» я не посмотрел. Все столько о нем говорили, что я растерялся и в итоге вообще не пошел на него. Потом посмотрю – когда стихнет весь этот бум. Люблю путешествовать. Самое большое впечатление на меня произвела Америка – она не похожа ни на одну страну.

? А какой ты в жизни?

-Катя Срывкова: Очень веселый, очень заводной сангвиник. Когда он заходит в комнату, все ему подчиняются. Он вовсе не позиционирует, но все начинают бегать вокруг него, все ему хотят угодить. Он никогда специально этим не пользуется, но такой у него склад характера. Совсем недавно мы были все вместе на одном мероприятии и я сидела и просто в сторонке за всем наблюдала, а Кучера же вовсе не растерялся и чувствовал себя, как дома!

? А не страшно ли вам, что когда-нибудь человечество может полностью погрузиться в виртуальную реальность?

-Как в «Матрице»? Знаешь, когда-то мы читали сказки про ковер-самолет, про роботов, про лазеры – это казалось запредельным. А сейчас все это стало реальностью. Да, все к этому идет, но мне кажется, человеческая сущность все же возьмет верх. А еще я очень хочу попробовать виртуальный шлем – это прикольно.

? Что бы ты хотел пожелать нашим читателям?

-Живите настоящим!



КОМАНЧ 4
NOVALOGIC
www.novalogic.ru
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
1С
snowball.ru
лучшие игры по-русски
Уже в продаже
Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257. Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru
NovaLogic, NovaWorld, Comanche, «Команч» и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками NovaLogic, Inc. Все права защищены

PC

СФЕРА

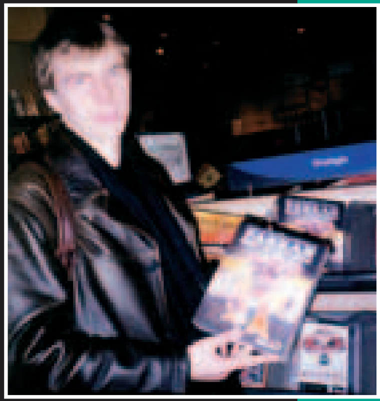
Константин Шаврук
stratege@gameland.ru

Известие о начале разработки первой российской MMORPG было воспринято в качестве первоапрельской шутки — трудно поверить, что кто-то возьмется за столь серьезный и концептуальный проект. Да, конечно, слухи о создании российской MMORPG постоянно появлялись в сети, но до сих пор ни у одной компании еще не хватило смелости открыто заявить об этом. Ведь не секрет, что российское online community сейчас находится в зачаточном состоянии. Играем все больше по клубам да по рабочим офисам. К тому же при цене диска 80 рублей делать что-то сложнее однотипных шутеров и только для российского рынка просто не выгодно.

Жанр: MMORPG **Издатель:** 1С **Разработчик:** Nikita
Количество игроков: до 1200 на сервер **Онлайн:** http://www.nikita.ru /
Дата выхода: III квартал 2002 года

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11104

Степан Зотов, продюсер проекта Сфера: «И страшно, и приятно, и страшно приятно быть первыми. Никто в России до сих пор не брался за создание MMORPG. Приходится поднимать огромный пласт нового для нас знания. Но огромный энтузиазм



команды и более чем десятилетний опыт разработки игр позволят создать проект, которого так долго ждали российские поклонники онлайновых ролевых игр».

Поэтому идея создания российской MMORPG, пришедшая в голову компании "Никита" и фирме "1С" ("Никита" — разработчик, "1С" — издатель игры), выглядит рисковым шагом. Но давайте поговорим о самой игре.

"**Сфера**" является представителем жанра фэнтезийных MMORPG. Однако в отличие от своих западных аналогов, создатели которых поголовно болеют немочью фантазии и дальше воспетых Толкиеном миров не суются, в "**Сфере**" планируется создать собственный уникальный мир (знай наших! — прим. ред).

Разработчики планируют воспроизвести поистине огромный игровой мир, который будет в постоянном движении. Изменению подвержены: время суток, погода, окружающая природа и даже политические устройства. Планируется, что игру будет контролировать некий вселенский повелитель, верховный алхимик — король Сферы, который будет присматривать за игроками, карать плохих и поощрять хороших.

Сам игровой мир предстанет перед нами разбитым на несколько зон. Разработчики обещают, что переход между зонами будет намного быстрее раздражающих зонингов, присутствующих в EQ. На одном сервере смогут одновременно находиться до 1200 человек. Ландшафт мира пугающе многообразен — от пустынных степей до заснеженных горных склонов.



Колодец – всему голова. Полигонов на него разработчики не пожалели!

"**Сфера**" населена различными существами вплоть до жутких наводящих ужас и страх драконов (ага, вот вам и Толкиен! — прим. ред.). Как и положено, все монстры будут иметь свои ареалы обитания: в лесу властвуют палочники, в безжизненных пустынях самое место жутким порождениям самой Смерти, которых боятся многие опытные путники.

Будет реализована быстрая и удобная система портальных переходов, которая позволит игрокам свободно перемещаться по миру Сферы.

Особого внимания заслуживает идея создания достаточно сложной и разветвленной системы заданий для игроков. Раздача квестов возложена на огромное количество NPC, но, как заверяют

Как и положено, все монстры будут иметь свои ареалы обитания: в лесу властвуют палочники, в безжизненных пустынях самое место жутким порождениям самой Смерти, которых боятся многие опытные путники.

разработчики, получать задания сможем не только от AI. Основную ставку планируется сделать на командную игру, но в то же





Пиктограмма рядом с торговцем — возможность посмотреть его статсы.



Первый единорог - второму: "А ничего, что мы к нему спиной?"...

время герои-одиночки не будут забыты.

Гораздо больший интерес представляет перспектива захватывать дома и замки. Игроки смогут отбирать недвижимость не только у бесправных NPC, но и у обросших собственностью игроков. Подробности пока неизвестны, но разработчики красочно описывают, как в приватизированных замках удобно хранить приобретенные сокровища и артефакты.

В мире "**Сферы**" будет уникальная система магии. Создатели игры хотят реализовать нечто, чего до сих пор не делал никто. Также планируется быстрая и удобная система портальных переходов, которая позволит игрокам свободно перемещаться по миру Сферы.

На каждого персонажа в игре будет более 10 взаимосвязанных персональных характеристик. Развивать героя, можно по трем независимым иерархиям. Отличительной особенностью жизни персонажей является необходимость есть и пить. Пища в игре — основной источник жизненной силы. От нее напрямую зависит ряд характеристик. Например: усталость, восстановление здоровья и манны. Сытость героя ощутимо влияет на исход поединков.

Учитывая особенности российского рынка, разработчики заверяют, что игра не особо требовательна. Для нормальной игры не-

Модели деревьев на пять баллов. Наш респект "Никите"!

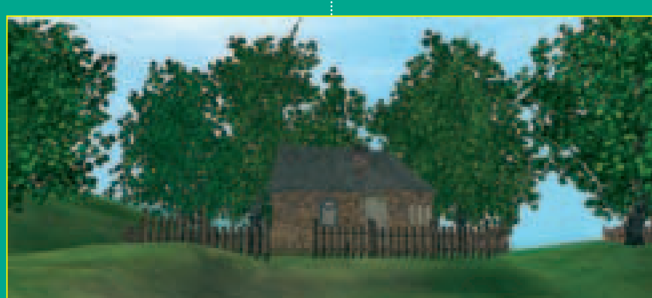


А вот и сам хозяин лавки во всей красе. Судя по всему, отчаянный хапуга.

обходимо соединение на скорости в 28800 бит.

Несмотря на скромные системные требования, графика выглядит очень неплохо. На опубликованных скриншотах — хорошо прорисованные ландшафты. Персонажи и монстры щеголяют неплохими текстурами и приличным для MMORPG количеством полигонов.

Гораздо больший интерес представляет перспектива захватывать дома и замки. Игроки смогут отбирать недвижимость не только у бесправных NPC, но и у обросших собственностью игроков. Подробности пока неизвестны.



Конечно, делать какие-либо выводы об игре еще очень рано. В то же время, уже сейчас игра выглядит более чем пристойно и по многим параметрам обходит многие западные MMORPG.



НА ДИСКЕ VIDEO К НОМЕРУ
НА ДИСКЕ BONUS К НОМЕРУ
НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

PC

Виктор Перестукин
perestukin@gameland.ru

NO ONE LIVES FOREVER 2

Друзья, хотите откровенно? Еще несколько месяцев назад я строил из себя доку игрового мира, не играя в NOLF. Да, видел… да, слышал… читал… Но плотно усаживаться за нее и не думал. Дилетант. Однажды в коробке с ЖеФорсом #4 в качестве приложения оказался диск с той самой (отныне любимейшей) игрой. Это “приложение” утянуло меня в виртуальную реальность до пятен в глазах, до грозных звонков редактора. Помню, лепил отмазки как школьник, попавшийся на прогулах. А сколько открытий чудных…

Жанр: 3D action **Издатель:** Sierra Studious **Разработчик:** Monolith Production
Количество игроков: 1 **Онлайн:** http://www.lith.com/
Дата выхода: IV квартал 2002 года

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11335

По вполне объективным причинам многие игроки, не только я, пропустили между пальцев первую NOLF. Есть оправдание, есть. Системные требования, позволяющие раскрыться игре на все сто, были неприлично высокими. Кейт Арчер — девушка с претензиями. Дорогие авто, рестораны, курорты. Подкатывать к ней с расчетом на долгие отношения стоило, имея в запасе 256 ОЗУ и второй GeForce. Куда мне потянуть такое год назад?! В то же время вышли “мужские” Hitman, Project IGI. Плюнул я на нее тогда, скажу вам, ребята. Теперь же, познакомившись ближе, я понял, что влюблен. Вторую встречу с Кейт из-за каких-то недостающих железок я не намерен пропускать. Последние штаны заложу, если надо. Любимая!

Вас мучает тоска, глядя на стопки заезженных дисков? А списки грядущих релизов не впечатляют? Найдите NOLF. Спустя год требования Кейт Арчер кажутся вполне терпимыми. Смелее, и вы поймете, что не играли в FPS до этого! Вас ждут ошеломляющие шпионские миссии в лучших традициях Бондианы.

Стремительное падение без парашюта и глубоководные погружения с аквалангом — прохожу снова и снова. А проработка бэкграунда? Вокруг все как живое. А музыка! А юмор! Определенно, лучшая игра.
И она возвращается! Вау!

Soviet Union strikes back

Мирные начинания дружелюбной Советской страны оклеветаны буржуазными фальсификаторами: большевики готовят пламенный и революционный… ЯДЕРНЫЙ УДАР.

Легендарные 60-ые в самом разгаре. Хрущев грозится показать капиталистам кузькину мать, Гагарин совершил путешествие туда и обратно, броня крепка и танки наши… Холодная война вот-вот перерастет в атомную. Все это мы проходили. Теперь Monolith предлагает взгляд с *той* стороны. Русский медведь ведет свои, ему одному известные, приготовления. Предотвратить, как красочно написано в пресс-релизе, nuclear holocaust обязана Кейт Арчер — лучший агент UNITY. Мало очаровательнице спасти мир, так еще надо и голову свою уберечь, ибо письма с порошком для Кейт уже начали приходить. От кого, вы думаете? От растоптанной в прошлой серии террористической организации H.A.R.M., рядом с которой



Дети в подвале играли в Гестапо — зверски расстрелян прапор Потапов.





Японский феодальный квартал. Вот-вот покажутся ниндзя.

бенладеновская “Аль-Каеда” — просто кучка сорванцов. У ее лидеров цель — отомстить Кейт Арчер за поражение в прошлой игре с крупным счетом. Ожидается триумфальное возвращение Дмитрия Волкова. В каком амплуа выступит этот колоритный русскоговорящий персонаж, неизвестно. Кроме того, высока вероятность появления веселого подрывника-шотландца, или же просто Drunk’a.

Искусственный разум на страже

A.I., срывавший овации, вытворявший цирковые номера в первой серии, на этот раз потрясет не меньше. Выглянув из-за угла (будет у Кейт такая возможность), игрок увидит примерно следующую пантомиму. Охранник деловито вышагивает вокруг вверенного поста. Убедившись, что кругом порядок, отправляется испить кофейку. Легкая добыча? При попытке войти в комнату, он вдруг разворачивается и несется обратно, на ходу вытаскивая пистолет. В чем прокол?! Хлопнула дверь, видите ли...

Вообще, получается самый нервозный и подозрительный компьютерный интеллект. Странный звук? — свистать всех наверх! — шаги там, где их быть не должно? — по коням! A.I. с легкостью распознает игровые предметы: “Окровавленный калашникофф? Ребята, ну-ка, зачистите весь этаж!”.

Лишить лицензии на убийство

Замечен явный уклон в stealth. Шпион все-таки, а не Рэмбо. В NOLF обнаружение Кейт противником частенько снимало необходимость прятаться, ползать... Свободно вздохнув, игрок начинал свою привычную смертельную игру, поливая свинцом превосходящие силы противника. Иногда, заведомо зная, что за “засветку” ничего не будет и из игры не выкинут, бывало, вставал в полный рост, приветливо помахивая рукой удивленной камере. Теперь не-е-ет. За подобные действия схлопочешь “строгача”. Разработчики советуют лишний раз не стрелять, а постараться избегать встреч с патрулями, не гнушаться где-нибудь отсидеться, смело использовать затемненные участки. Если, как назло, подходящее место освещено фонарем, то не грех вывернуть лампочку. Не хулиганства ради...

Стиль игры аналогичен с Thief. Неизвестно только, как будут наказывать за лишнюю самодеятельность и мокрушничество.

Поскольку UNITY вмешивается “во внутренние дела СССР во всем мире”, география миссий разнообразна. Кейт будет отстреливать конечности ниндзям в Японии, скрываться от индийских наемных убийц на улицах восточного города и, конечно же, срывать ушанки с Ивановв в Сибири.

Секретная технология на службе ее Величества

О графическом исполнении не извольте-с беспокоиться. Monolith предпочитает покупать готовые движки. И не у кого-нибудь, а у LithTech. “Мы лучше уделим больше времени геймплею, чем будем мучиться с технологией, — говорит Крейг Хаббард (Craig Hubbard), креативный директор сериала NOLF.

В последнее время LithTech вооружила компанию Monolith тремя графическими движками: Jupiter, Talon и Cobalt. Первый, Jupiter, используется как раз в **NOLF 2** и именуется не иначе как технология будущего. Talon нам знаком по Aliens Versus Predator 2. Последний — Cobalt предназначен для переноса NOLF на платформу PS2. Также LithTech рассчитывает выпустить в этом году программный пакет LithTech Discovery System, созданный для конструирования массовых онлайновых игр. Естественно, он будет задействован в не анонсированном проекте от Monolith. END

PC

Евгений Филимонов neiromant@gameland.ru

COMMAND & CONQUER: GENERALS

Трепещите, ибо грядет! Новый Command & Conquer лавинообразно приближается и столкновение неминуемо. Являетесь ли вы поклонником серии C&C или же вообще не играете в RTS, событие подобного масштаба пропускать не рекомендуется. Как и в случае с шествующим по кинотеатрам страны Гарри Поттером (так его!), будьте добры посмотреть независимо от того, любите вы творчество Джоан Роллинг или терпеть не можете. Перспектива отстать от всего «прогрессивного» человечества гораздо неприятнее.

Жанр: RTS **Издатель:** Westwood Studios **Разработчик:** Electronic Arts Pacific
Онлайн: http://www.generals.ea.com/ **Дата выхода:** IV квартал 2002 года

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11101

Что же будет нового и чем вообще будет отличаться новый **C&C: Generals** от своих предшественников? Разработчики хором: «Всем!». Держитесь крепче – нас ожидает совершенно новая вселенная. В ней не останется места для GDI и NOD, исчезнут тибериум и (о боже!) харвестеры.

Инженеров в C&C: Generals не будет, а будут хакеры – ребята, судя по всему, гораздо более скромные. Так, для полного захвата здания требовался всего один инженер, а хакеров – целых пять.



Дуэль истребителей в черте города. Полупрозрачный дым и детализация очень красноречивы.

Действие **Generals** происходит в нашем с вами недалеком будущем, а именно — через 20 лет. Грызть глотки за мировое господство на сей раз будут три силы – США, Китай и террористическая организация под названием Глобальная Армия Освобождения (Global Liberating Army), сокращенно – GLA. Последние базируются в Центральной Азии. А с китайцами особая история. По мнению Westwood, Китай через 20 лет полностью обновит собственную «верхушку» власти. По-прежнему коммунизм, политбюро, но у власти стоят не пенсионеры, а молодежь. Горячие хунвейбины не отступят от идеалов коммунизма, но это уже не те ортодоксальные стариканы — это прогрессивные, изворотливые, «хардкорные» ребята, идущие в ногу со временем. Китайцы хотят выйти на мировой рынок и вообще поднять экономику страны на новый уровень. Но вот незадача – каким-то образом все последние промышленные



Про такую красивую водную гладь разработчики в пресс-релизе скромно умолчали. А зря – речка удалась на славу!

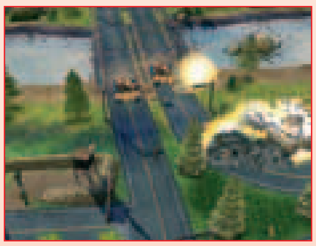
Держитесь крепче – нас ожидает совершенно новая вселенная. В ней не останется места для GDI и NOD, исчезнут тибериум и (о боже!) харвестеры.



Это не Брюс ли там, наш Уиллис, крышу небоскреба взрывает? Или это танки научились так башни задирать?

и особенно военные разработки Китая оказываются в руках террористов из GLA. Только вышел новый танк с конвейера, made in China, глянь – а на нем уже катаются последователи Усамы бен Ладена, проверяют ходовые характеристики и огневую мощь. Правительство недоумевает – как, что, откуда? Репутация Китая сильно страдает и становится очевидно — пока с GLA не будет покончено – ни о каком влиянии на мировом рынке думать не придется. США не собирается вмешиваться в Китайский «внутренний конфликт», но террористы жахают по Америке, Европе и Китаю несколькими увесистыми ракетами с новейшей биохимической начинкой. Американцы, правда, перехватив ракеты, были задеты подобной бесцеремонностью и решили немедленно вступить в конфликт, дабы показать GLA, чье пламя свободы горит ярче. Следуя сюжету, кампании, коих в игре будет три, желательно проходить в следующем порядке: сначала мы в лице китайцев обижаем террористов, потом озлобленные террористы обижают сразу всех, и напоследок Америка обижает террористов раз и навсегда. Мы и не сомневались, что всех спасут именно американцы. Они всегда всех спасают, их только подтолкнуть надо, а уж опомнится, то разойдутся – не остановишь.

Сюжет, к тому же без участия Evil Empire России — никуда не годится, но это не главное. Теперь, C&C явится к нам в окончательном и бесповоротном 3D! Трехмерный движок Sage, разработанный специально для **Generals**, обеспечивает беспрецедентную детализацию и глубину картинки, освещение и тени, обсчитываемые в реальном времени, а также позволяет реализацию некоторых графических эффектов, до сих пор в стратегиях не



использовавшихся. Если в игре происходит какое-либо событие, например, взрыв крупного здания, то деструктивный процесс сопровождается замедленным облетом камеры вокруг объекта. В EA Pacific тоже любят смотреть фильмы со slow-mo.

Что касается игрового процесса, то он также подвергнется тотальной переработке. В первую очередь поменяется интерфейс управления, он станет больше похож на первый Warcraft. Для того, чтобы нанять солдат в бараках, нам придется «кликнуть» по зданию, тогда только появится меню задач. Так что теперь, громя вражескую базу, мы уже не сможем попутно заказывать танки и строить аэродром. Кстати, о строительстве – все здания возводятся и чинятся не сами по себе, а с помощью… бульдозеров. Ресурсы больше не рассредоточены на местности, а сконцентрированы на специальных складах, на которые мы посылаем свои грузовики и доставляем ценный груз на базу.

Еще одно серьезное игровое нововведение касается системы «команд». У каждой из трех сторон есть три команды, одну из которых

Что касается игрового процесса, то он также подвергнется тотальной переработке. В первую очередь поменяется интерфейс управления – станет больше похож на первый Warcraft.

Террористы будут обладать системой подземных туннелей. Понастроив на местности выходы из подземелья, пехотинцы GLA получат завидную мобильность. Но как только последний подземный выход будет уничтожен, все «диггеры» отдадут концы.

мы сможем выбрать перед началом миссии. По сути, команда здесь – это система бонусов и штрафов, влияющая на баланс. Например, играя за американцев и выбрав команду NATO tank command, мы будем иметь танки на 20 процентов дешевле, обладать с самого «рождения» статусом «ветерана» и т.п. В то же время авиация обойдется на 20 процентов дороже. Выбрав же командную систему US Air Force, мы получим преимущества в авиастроении за счет убытков в сфере наземных средств. Ну, а команда Special forces сделает терминаторов из нашей пехоты.



Мечта антиглобалистов.

Особое внимание уделяется мультиплееру. Девиз EA Pacific – баланс и удобство игрока превыше всего. Система поможет нам быстро подобрать подходящего по уровню мастерства соперника, и ситуации, когда один из игроков побеждает в первые пять минут игры, будут сведены к минимуму. Будет и возможность записывать битвы, и особо тщательная защита от читерства.

Уже хочется поиграть? А ведь **Generals** выйдут в этом году! Релиз запланирован на четвертый квартал 2002. Информация о проекте продолжает поступать, и мы еще не раз вернемся к «генеральной», простите за каламбур, теме. Следите за рекламой! END



Если бы не танковая колонна, получилась превосходная туристическая открытка.

Михаил “Mihanic” Бузенков
mihanic@gameland.ru

PC, PS2, XBOX

PRISONER OF WAR

Du hast… Это я ненароком, просто немецкие мотивы так и лезут в пустую голову, и, похоже, не только в мою. Вот и ребята из Codemasters всерьез забеспокоились о судьбе военнопленных. От Prisoner of War попахивает душегубками, немецким пивом и газовыми камерами. Все ароматы фашистского лагеря в одной игре.

Жанр: stealth action **Издатель:** Codemasters **Разработчик:** Wide Games
Онлайн: http://www.codemasters.com/pow/front.php **Дата выхода:** II квартал 2002 года

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF8805

Во времена Второй Мировой вконец обнаглевшие Наци занимались секретными чудовищными исследованиями прямо под крышей концлагеря. Прикрывались проклятые фрицы лысыми головами пленных, а сами… Понятно одно — без Штирлица тут не обойтись. Вместо прославленного советского героя задание по разоблачению шайки-уберлейки получил капитан военно-воздушных сил США Луис Смит. Данная личность открыто светилась прямо возле лагеря, пока не была в конце концов отправлена за решетку. Этого нам и надо! Дело за малым – раскрыть немецких палачей, устроить теракт и удачно посверкать пятками.

Alarm!

Лагерная жизнь по мнению Wide Games представляет следующую картину: бегаешь себе по лагерю, беседуешь с заключенными, воруешь, саботируешь. Вот в столовой засохший шоколад нашел, отдал его стукачам — получил ценную информацию. С рогатки в сторожевой фонарь пальнул, затем под покровом тьмы пролез в штаб и вынес оттуда кучу марок. Награбленным подкупил охранника и прошел к очередной ограде, через которую опять же перелез… И — заметьте себе – душить фашистских гадов необязательно!

При этом немцы, надо сказать, далеко не недотроги и швах устроить умеют. Во-первых, гитлеровцы обладают реальным зрением, выполненным в стиле Metal Gear Solid. Во-вторых, шмайссер – незаменимая штука для успокоения заключенных. Кстати, автомат только для арийцев — отбирать нельзя! Далее, у сторожевых собак есть нюх, правда, технология его реализации остается загадкой даже для самих разработчиков. К релизу обещали что-нибудь придумать. Есть еще и AI, но тут все как обычно. Много болтовни разработчиков вкупе с обещаниями и мало реальных фактов. Из наворотов известны лишь способности противника обыскивать героя, нападать в случае прогулки оного по запретной территории да бежать на звук брошенного в кусты камня. По заверению исполнительного продюсера Карла Джонса, все будет гениально.

Шмайссер – незаменимая штука для успокоения заключенных. Кстати, автомат только для арийцев — отбирать нельзя!

Иногда понадобится фашистская форма, в которой можно спокойно мозолить глаза рядовым зольдатам. Но бравые немецкие офицеры легко распознают подмену. Избегайте унтеров!



Это не форма немецкого офицера, это скорее смесь жилета почтальона с фуражкой вагоновожатого.

Вы думали о графике. Правильно думали, тут все тип-топ. Бараки, колючая проволока и даже звездчатый флаг на куртке Смита – все выглядит достаточно достоверно.

Насчет реализма, не знаю. Не сидел.



Пугает даже не стильная одежда заключенных, а наличие в игре вечных баксов.



Вот так, в партере, и будем передвигаться большую часть игры.

Ахтунг!

Игра, в которую в реале играли тысячи советских (и не только) партизан, скоро станет виртуальностью. Вроде бы все при ней – графика, процесс. Главное, чтобы к выходу ничего не намудрили. А то запихнут в игру всяких там Ubber Soldiers, да Гитлера с миниганом.

Михаил “Mihanic” Бузенков
mihanic@gameland.ru

PC

PURGE

Нелегко держать трехмерный шотган потными руками салаги. То затвор клинит, то пуля-дура под ноги летит, да и выправка, надо сказать, не командирская. Другое дело — тир. Стреляешь себе по банкам, не напрягаешься, авось, и телепузика какого выиграешь. Дело, конечно, не мировое, но если руки с мозгами не связаны, то и так сойдет. Вот и Purge с довольством поражает разноцветную жесть FPS эфемерными пулями надежды.

Жанр: online FPS/RPG **Издатель:** TBA
Разработчик: Freeform Interactive LLC
Количество игроков: не ограничено **Онлайн:** http://www.purgeonline.net/ **Дата выхода:** не объявлена

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11337

Противоборством хороших и плохих парней ныне не удивишь даже самого отсталого аборигена. А **Purge** и не пытается. Есть наука, есть сила и два клана, их представляющие: Order и Chosen. К первым относятся разнообразные “консервные банки” с пулеметами, киборги и прочие сверхлюди. Весь этот металлолом распределили на классы: Android, Cyborg, Commando и Wastelander. Члены данной организации выделились из общей массы людей, благодаря повышенному интеллекту и сообразительности. Многие из них по-прежнему верят в бога и считают, что лидер противоположного клана Chosen по имени Mabus — воплощение самого сатаны. Что, кстати, не помешало «жестянкам» спокойно его угробить. Улетел сатана на тот свет. Но его собратья продолжают надеяться на возвращение лидера.

> Прежде чем приступить к разработке собственной игры Freeform создала довольно популярный мод для Quake под заоблачным названием Future versus Fantasy.

А еще они верят в превосходство живой силы над техникой. Им так же удалось постичь силу магии и наделить себя неограниченными физическими способностями. Профессиональная классификация “магов” из Chosen выглядит следующим образом: Mage, Fighter, Assassin и Monk. Вот так и воюют меж собой Order и Chosen, даже и не зная, что мы за ними наблюдаем.

> **Разборки двух банд в большинстве своем сводятся к взаимному потрошению в духе Quake, где NPC выполняют роль ботов, играющих на вашей стороне.**

Интересный подход продемонстрировали ребята из Freeform в отношении специализации. Здесь нет четкого разделения на снайпера, сапера, мага или дворника. Каждый может все, а некоторые даже больше. Assasin, например, использует ножи и арбалет, который заряжается спиритическими стрелами, пробивающими любую броню. Его конкурент из Order — Commandos, чья экипировка состоит из SMG, Gauss Rifle и Laser-trip mines, наделен способностью видеть в темноте. Но многое все же зависит от прокачиваемых характеристик. Ловкость повышает точность, выносливость — скорость, энергию и маскировку, в то время как сила неизвестным образом влияет на количество патронов.

Разборки двух банд в большинстве своем сводятся к взаимному потрошению в духе Quake, где NPC выполняют роль ботов, играющих на вашей стороне. Как ни притворяются разработчики, что, мол, это вовсе и не боты, а именно NPC, способные даже позвать на помощь.

Основным достоинством данного проекта является абсолютная бесплатность игровых серверов. Никаких вам $10 per mounth — лишь plug and play. Всем обладателям слабых машин и пустых кошельков настоятельно рекомендую подождать.

Довольно скудные бэкграунды для борьбы с потенциальными конкурентами на рынке.





Операция “чистые руки” — бьем аккуратно, но сильно.


ГЕРОИ IV
МЕЧА И МАГИИ
Английская и Русская версии
от компании "БУКА" и 3DO
"Таких игр на Земле не делают.. Должно быть, Люди в Черном опять кого-то растаможили..." 3Dfiles.ru
"Долгожданная революция в мире "Героев Меча и Магии!" www.dtf.ru
РУССКАЯ ВЕРСИЯ
ГЕРОИ IV
МЕЧА И МАГИИ
3DO
NEW WORLD COMPUTING
Бука
АНГЛИЙСКАЯ ВЕРСИЯ
HEROES IV
of MIGHT AND MAGIC
3DO
NEW WORLD COMPUTING
Бука
Самая популярная пошаговая стратегия "Герои меча и магии" снова возвращается. После того, как катаклизм уничтожил Эрафию, Эмилия Найтавен потеряла всё. Оставшись одна, в новом ужасном мире, она собирает всех способных сражаться, для решительной борьбы. Но затем появляется бессмертный король Магнус, который требует уступить трон нового королевства. В его распоряжении, не только безжалостные драконовы големы, но мощная машина, способная управлять разумами тех, кто находится вблизи него. Как Эмилия сможет защитить свое королевство против такого противника?
Скоро ее ближайшие друзья станут заклятыми врагами.
И снова, она остается в полном одиночестве.
3DO
NEW WORLD COMPUTING
Бука
По вопросам оптовых закупок: обращаться по тел. (095) 111 5156, 111 5440, e-mail: sales@buka.ru

PC

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

Евгений Филимонов
neiromant@gameland.ru

KNIGHTSHIFT

Дяди и тети из команды Reality Pump – люди суровые. Именно такое впечатление складывается, глядя на их «послужной список». Стратегии про мрачное будущее — Earth 2140 с ее многочисленными продолжениями и World War III: Black Gold — вышли из-под пера именно этих людей. Однако сами Reality Pump так не считают и с помощью своего следующего проекта собираются доказать всем, что могут делать веселые и цветастые игры для всей семьи. Встречайте KnightShift!

Жанр: RTS/RPG **Издатель:** ZUXXEZ Entertainment **Разработчик:** Reality Pump Studios **Онлайн:** http://www.knightshift.com
Требования к компьютеру: PII 600, 128 MB RAM, 3D-ускоритель **Дата выхода:** IV квартал 2002 года

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11339

Ни танков, ни ядерной зимы, ни кровищи вообще на сей раз не будет. Однако не стоит отчаиваться – в игре одно из самых почетных мест будут занимать коровы! Да, эти культовые персонажи, благодаря которым мы каждый день имеем возможность вскрывать коробки с белой жидкостью и запивать ею соленые огурцы. Про кефир я вообще молчу. Но – прочь гастрономию! К делу.

Во-первых, **KnightShift** представляет собой еще не вышедшую из моды помесь стратегии и RPG. Во-вторых, помесь эта завернута в принципиально несерьезную и позитивную оболочку – минимум насилия, максимум веселья. В третьих – это фэнтези, со всеми вытекающими отсюда драконами, великанами, магами, ведьмами, далее по списку. В целом – случай довольно запущенный, но жить будет. Если повезет.

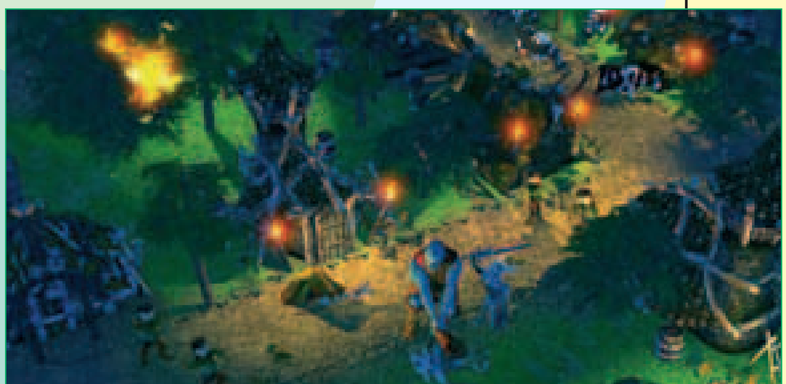
Немного сюжета. Главного героя игры зовут Мирко и он работает принцем в сказочном королевстве. Точнее, работал, поскольку трон у него на днях благополучно отобрали некие мерзавцы, личность которых уточняется. Ясно, что трон нужно вернуть в руки законного владельца. Будем возвращать. Про остальной сюжет разработчики не говорят. Скрытные.



Не входить, работают люди. Но какие объемные буренки на заднем плане!

Кстати, принц Мирко – это непосредственно мы и есть. Он с нами будет присутствовать во всех миссиях, так что настоятельно рекомендуется холить и лелеять. Но совсем домашним принца тоже делать не рекомендуется – хиленьким останется. Мирко и все остальные персонажи имеют свойство набирать опыт и улучшать свои характеристики.

Экономическая модель игры устроена как никогда просто. Коровам нужны: а) трава б) пастух. Ну и чтобы враги их не кушали, конечно.



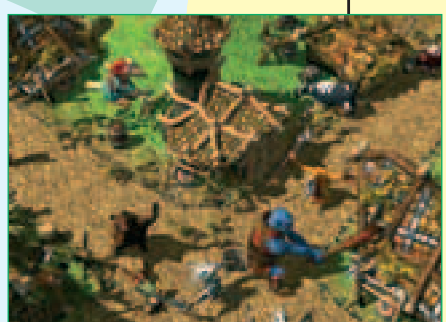
Ночью на нашу деревню открывается особенно замечательный вид.

Разработчики из Reality Pump не склонны к чересчур большим потасовкам — в KnightShift под нашим командованием будет максимум 40-50 персонажей, включая главного героя, его подчиненных и коров.

Экономическая модель игры устроена как никогда просто. Коровам нужны: а) трава б) пастух. Ну и чтобы враги их не кушали, конечно. Тогда с молоком – важнейшим ресурсом в игре — будет все в порядке.

Миссии, по словам разработчиков, будут достаточно многообразны и не сведутся к стандартному build, search and destroy. Всего три кампании, каждая со своей сюжетной линией и соответствующим набором миссий. Из экзотики – обещано задание, где Мирко встретит свою будущую жену. Наша задача – помочь им пожениться (!). Если все задания будут столь оригинальными, то шляпу можно снимать уже сейчас.

Графика обещает быть как минимум роскошной. Все трехмерное и детализированное донельзя. Особая гордость Reality Pump – анимация все тех же коров. Плюс «уникальный» движок, позволяющий реалистично деформировать трехмерные объекты и плавно сменять времена суток.



Все это великолепие мы сможем опробовать не раньше зимы сего года. Наверное, не все коровы еще смоделированы. Но мы не гордые, мы подождем, правда?


VIP
Детективное агентство
Детективное агентство
"В главной роли
Памела Андерсон
a.k.a.
Валери Айрон"
Руссобит-М
ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА
Ubi Soft
©2002 «Руссобит-М». ©2002 «UbiSoft Entertainment».
По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»:
тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru
адрес в Интернете: www.russobit-m.ru; телефон технической поддержки: 212-27-90;
e-mail технической поддержки: support@russobit-m.ru; заказ дисков через Интернет:
shop@russobit-m.ru

PC

Евгений Филимонов
neiromant@gameland.ru

NO MAN'S LAND

Итак, в очередной раз, ни у кого не спросив разрешения, шведы делают стратегию в реальном (будь оно не ладно) времени. И дело даже не в национальности – шведы давно уже ни нам, ни кому-либо другому не угрожают. Чего не скажешь о стратегиях, которые бесцеремонно лезут изо всех щелей.

Жанр: RTS **Издатель:** TBA **Разработчик:** Prelusion Games
Онлайн: http://www.nomanslandthegame.com/ **Дата выхода:** не объявлена

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9466

Разработчики из Prelusion Games долго ломали голову, какой временной отрезок выбрать для своей новой игры. Наименее «окученной» и интересной темой шведам показалась Первая Мировая. В промежутке между 1914-м и 1918 годами — там, знаете ли, такое было, такое... Те, кому стало интересно – читают учебники по истории. А я лишь отмечу, что воевать нам предлагают на Западном фронте (ну не на восточном же, конечно).

В No Man's Land под нашим командованием могут оказаться до 70 пехотинцев одновременно, плюс танки, газовые мортиры и артиллерия. Вполне достаточно, если учесть обещанную насыщенность игровых событий.



Выглядит не очень-то трехмерно, правда? Но написано – 3D.



Самолет, конечно, всего лишь декорация. Вы же не подумали, что он и вправду упал?

Как выражаются сами Prelusion Games, Западный фронт в те годы представлял собой отнюдь не пикник. Были, мол, схватки. Да еще какие! Нам, несчастным игрокам, предстоит провести своих людей через огонь, воду и медные трубы. До последних аккордов Войны вряд ли кто-нибудь доживет. Потому как враги, если кто до сих пор не прочитал учебник, они повсюду были. И кругом – ужасающая панорама из грязи и крови, озвученная несмолкающим битом пулеметного огня (а вы говорите – Chemical Brothers...). В качестве пиротехнических эффектов – рвущиеся ядра артиллерии, а роль дымовой завесы виртуозно исполняет смертоносный хлорный газ — вот такие идиллические картины из будущей игры рисуют разработчики. Мы, конечно, знали и без шведских ценных указаний, что война – это не плюшки со стола тягать, но чтобы так жутко... В реальности оно, может, так и было. Да только удастся ли подобный Апокалипсис достойно организовать на экране монитора?

Однако за визуализацию, по словам тех же ребят из Prelusion, беспокоиться нам не следует. За графику **No Man's Land** отвечает трехмерный движок MGE, не стесняющийся использовать всякие прелести типа динамического цветного освещения и 32-х битного цвета в любом из доступных разрешений. К слову, пара единственно доступных скриншотов, изображающих игровой процесс, выглядят на редкость убого. Но трогать шведов до релиза не моги, вдруг это они так, из скромности самую серость демонстрируют, а к выходу **No Man's Land** расцветет таким буйным цветом, что нам от удивления останется только бумажники раскрыть? Да и что графика – все тлен и суета! Главное, чтобы человек был хороший. А хорошая виртуальная война, в отличии от реальной, нам никогда не мешала. Так что следим за рекламой, шведам не грозим — пусть работают спокойно! END

За графику No Man's Land отвечает трехмерный движок MGE, не стесняющийся использовать всякие прелести типа динамического цветного освещения и 32-х битного цвета в любом из доступных разрешений.

Александр Щербаков sherb@gameland.ru

PS2

THE LOST

Irrational Games — люди, участвовавшие в создании сиквела культовой System Shock — работают над своим очередным проектом. К киберпанку он не имеет ровным счетом никакого отношения, но зато чертей в нем немеряно.

Жанр: action/adventure **Издатель:** Crave Entertainment **Разработчик:** Irrational Games
Количество игроков: 1 **Онлайн:** http://www.irrational-games.com/thelost/ **Дата выхода:** июнь 2002 года

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10877

Строится **The Lost** уже очень долго, и чем обусловлен затянувшийся срок разработки не совсем понятно. Игра, по всем прогнозам, не должна быть особенно замысловатой – более-менее стандартный образец action/ adventure. Бегай и убивай. Откуда тут замысловатостям взяться? Зато **The Lost** может похвастаться презабавнейшей концепцией. И, хотелось бы надеяться, Irrational Games за истекший период проработали ее должным образом — уж времени-то у них было предостаточно.



Персонажи The Lost подчас весьма и весьма брутальны.

Собственно, вот в чем дело. В основе **The Lost** лежит первая часть

В основе The Lost лежит первая часть “Божественной комедии” Данте Алигьери. Соответственно, место, где разворачиваются события этой занимательной игры, — развеселый карнавал под названием ад.

“Божественной комедии” Данте Алигьери. Соответственно, место, где разворачиваются события этой занимательной игры — развеселый карнавал под названием ад. Причем Irrational Games откровенно глумятся над произведением Данте и изображают преисподнюю весьма любопытным образом — по ходу дела тихонько издеваясь над персонажами “Божественной комедии”. Вот, например, наш проводник Виргилий — натуральный чешуйчатый ящер. “Оригинальное прочтение?” — спросил бы сам себя мой коллега Перестукин. “Несомненно,” — ответил бы я ему. Буржуазный конек. И никак иначе.



Главная героиня The Lost немного напоминает женский вариант Данте из Devil May Cry.

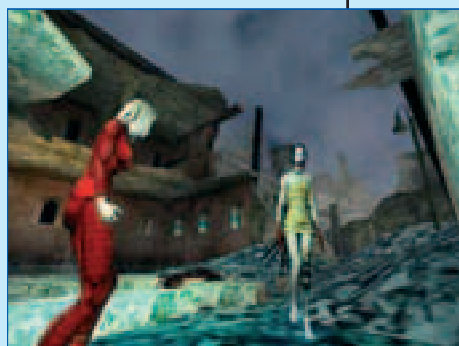


В аду нам предстоит повстречать массу необычных существ.

Сюжетец **The Lost** вкратце таков. Некая девица Беатрис (у Данте, если помните, была Беатриче) насмерть разбилась в автокатастрофе. Так как ей повезло оказаться человеком некрещеным, она автоматом отправилась в ад. Ее мамашу Аманду такое положение дел не очень устраивало, а потому ей пришло в голову спуститься в преисподнюю и вытащить оттуда душу дочери. Соответственно, в **The Lost** нам придется последовательно пройти через все круги ада и столкнуться его неприветливыми обитателями.

Просто так пройтись по аду и поглазеть на грешников у вас не получится. Irrational Games настаивает на том, что в подземном царстве вас поджидают всевозможные чудища, демоны и прочие милые персонажи. Черти, одним словом. Не обойдется дело и без беготни от Цербера. Которого нам, впрочем, наверняка позволят запинать до смерти.

Во время похода Аманда получит возможность преображаться, высвобождая свои внутренние склонности к насилию. Превратившись в Instinct, она, например, гораздо эффективнее справляется с убиением и потрошением



монстров. Кроме того, после выполнения некоего подобия мини-квестов в компанию вольются разнообразные существа, готовые поспособствовать успешному завершению миссии.

Ждем **The Lost** к лету. Это очень полезный продукт, можно использовать его как интерактивный путеводитель по аду. Так, на будущее — ведь не исключено, что кому-то из нас придется посетить это местечко, так что с географией преисподней ознакомиться просто необходимо.

Олег Коровин
korovin@gameland.ru

PC

DUNE GENERATIONS

Новую игру про Дюну разрабатывает не приснопамятный Westwood, а Cryo-Networks. Насколько это хорошо или плохо мы сможем узнать только после релиза, но на свежий взгляд на вселенную, созданную Фрэнком Гербертом, мы точно можем рассчитывать.

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

Жанр: online RTS **Издатель:** Cryo-Networks **Разработчик:** Cryo-Networks **Количество игроков:** до 20.000 (!) **Онлайн:** http://www.dunegenerations.com/index_uk.htm **Требования к компьютеру:** PII 450, 64 MB RAM, 3D-ускоритель **Дата выхода:** май 2002 года

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11290



Игра будет представлять собой не банальную RTS (хотя предпосылок к этому хоть отбавляй), а persistent massively multiplayer online RTS. То есть онлайновую стратегию, где действие не прекращается ни на минуту. Подобных сетевых игр вообще не так много, а уж успешно функционирующих — и подавно. **Dune Generations** — явный кандидат на пока свободный трон королевы сетевых RTS.

Все дело в великолепно продуманной вселенной. Эта игра — тот редкий случай, где покупка лицензии по-настоящему оправдывает себя с точки зрения игрового процесса. Действо разворачивается вокруг Арракиса, но не на самой планете. Дело в том, что один из законов империи гласит, что никто не может поселиться в злачном месте без разрешения правительства. Игрок становится главой рода (family), коих насчитывается три разновидности: торговцы, воины и наемники. А дальше — живем и развиваемся. Цветем и пахнем спайсом.



Игра полностью трехмерна и выглядит при этом весьма впечатляюще.

Хотя это и не RPG, проработанность игрового мира позволяет нам делать очень многое. Например, можно практически не заниматься войной, а заплатить одному из кланов наемников, чтобы те нас защищали (заодно будет меньше головной боли в оффлайне). Кроме войны можно заняться торговлей и дипломатией (все три рода занятий находятся на равных правах). Если же вам претит мирная жизнь, хватайте любые из 40 видов юнитов — и полный вперед на покорение планеты и орбитальных просторов.

Но прочь грубую силу – остановимся на тонком искусстве дипломатии. В **Dune Generations** искусственный интеллект контролирует все происходящее – эдакая невидимая рука империи. Чтобы она нас не покарала, необходимо добросовестно соблюдать свод законов. Так, например, мы не можем использовать ядерное оружие против людей. Запрещено строить разумные машины – после печального опыта войны с оными. По собственной прихоти можно атаковать далеко не каждый род, потому как между ними существует довольно сложная система отношений, основанная на рангах. Повысить свой ранг мы можем за счет получения очков престижа за успешные военные, торговые или дипломатические операции. Тот, кто особенно отличится в глазах империи, получит лестное право добывать спайс на Арракисе, что дает немалые преимущества перед другими игроками. Правда, разбираться с местными жителями придется самим, а это целая история — без дипломатии снова не обойтись.

С меньшими силами на Дюну лучше даже и не соваться.

Ребята из Cryo-Networks не собираются буквально следовать сюжету книг. Они взяли за основу вселенную Дюны (прежде всего это касается политической системы) и написали на ее основе новую эпическую историю, которая будет разворачиваться в процессе игры.



Камера находится под нашим полным контролем.



Возможностей действительно масса. И вообще, мир **Dune Generations** выглядит настолько привлекательно, что даже странно, почему раньше никому не пришла в голову идея создать подобную игру. Так что готовимся к очередному переселению в онлайн.

END


"Вам предстоит пережить войну..." © www.flashpoint.ru
FLASHPOINT.RU
"Война никогда еще не была так реальна" flashpoint.xaos.ru
FLASHPOINT ON XAOS
ОПЕРАЦИЯ
FLASHPOINT™
ХОЛОДНАЯ ВОЙНА
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Операционная система — Windows 95/98/ME/2000;
Процессор — Pentium II 400 (реком. Pentium III 600);
Оперативная память — 64 МБ (рекомендуемые 128 МБ);
Видео — DirectX 8.0 совместимая видео карта с 8 МБ памяти;
Свободное место на диске — 600 мб. + 300 мб. после устан.;
Звук — DirectX8.0-совместимая звуковая карта;
CD-ROM привод — 4-х скоростной;
Дополнительное ПО — DirectX 8.0;
Управление — клавиатура, мышь;
Для игры в многопольз. режиме — LAN, TCP/IP (потребитель сам отвечает за различные оплаты игры через Интернет)
Внимание! Компания "Бука" не гарантирует работу компакт-диска на CD-R, CD-RW, DVD-ROM
Подробности на сайте www.buka.ru
КРАСНЫЙ МОЛОТ
Bohemia Interactive
Codemasters
GENIUS AT PLAY
Бука
По вопросам оптовых закупок: обращаться по тел. (095)111 5156, 111 5440,
e-mail: sales@buka.ru

Вячеслав Назаров
master@gameland.ru

PC

GAME OF DEATH

НА ДИСКЕ VIDEO К НОМЕРУ · НА ДИСКЕ BONUS К НОМЕРУ · НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

Интересно, кто из вас боится смерти, дорогие читатели? Надеюсь, что никто. Ведь чего тут бояться? Пока мы живы, смерти нет. Когда она приходит, нет уже нас. Правда, так бывает далеко не всегда. Более того, частенько в компьютерных играх нам приходится долго общаться с этой девочкой с длинной и острой косой. Довольно скоро это общение продолжится в игре Game of Death.

Жанр: 3D action **Издатель:** TBA **Разработчик:** BURNS Entertainment **Количество игроков:** 1
Онлайн: http://www.game-of-death.com **Требования к компьютеру:** PII 400, 128 MB RAM
Дата выхода: III квартал 2002 года

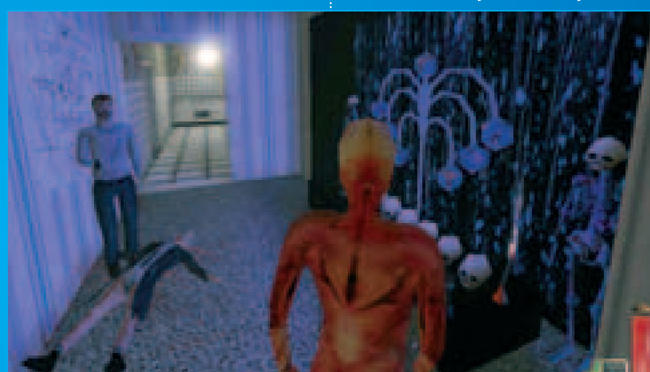
http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11338

ОСТОРОЖНО НАЗАРОВ!!!

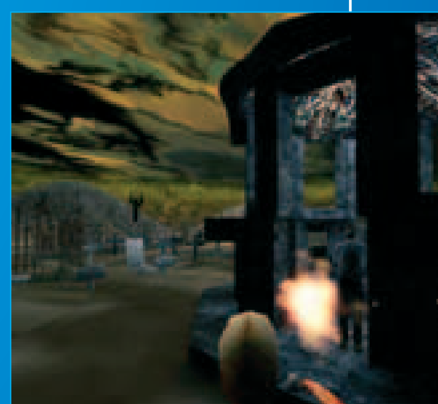
Конечно, мы не боимся смерти, но играем с ней буквально каждый день. Особенно хорошо игры проходят на дорогах наших городов, поселков, сел, деревень и даже отдельных кишлаков. Главное в них — скоростной режим. Хотите выжить — двигайтесь с максимальной скоростью. Особенно это касается граждан, не отягощенных бременем владения автомобилем. Ведь всем давно известно, что пешеходы бывают двух типов: шустрые и мертвые. Главного героя **Game of Death**, к сожалению, нельзя отнести к первому типу. Впрочем, и вторым он не является. Все дело в том, что в один день, который с трудом можно было назвать прекрасным, герой бодро гулял по Берлину со своей новой спутницей жизни. Такое фривольное времяпрепровождение не могло длиться вечно. Поэтому на радость жителям немецкой столицы и их гостям в него, визжа тормозами, стремительно влетел новый автомобиль. Казалось бы, смерть неминуема. Но немецкие медики, словно советские милиционеры в кино, успели вовремя. Оказывается, сердце пострадавшего еще билось, и бригада людей в белых халатах приступила к спасению человеческой жизни.

Немецкие медики, словно советские милиционеры в кино, успели вовремя. Оказывается, сердце пострадавшего еще билось, и бригада людей в белых халатах приступила к спасению человеческой жизни.

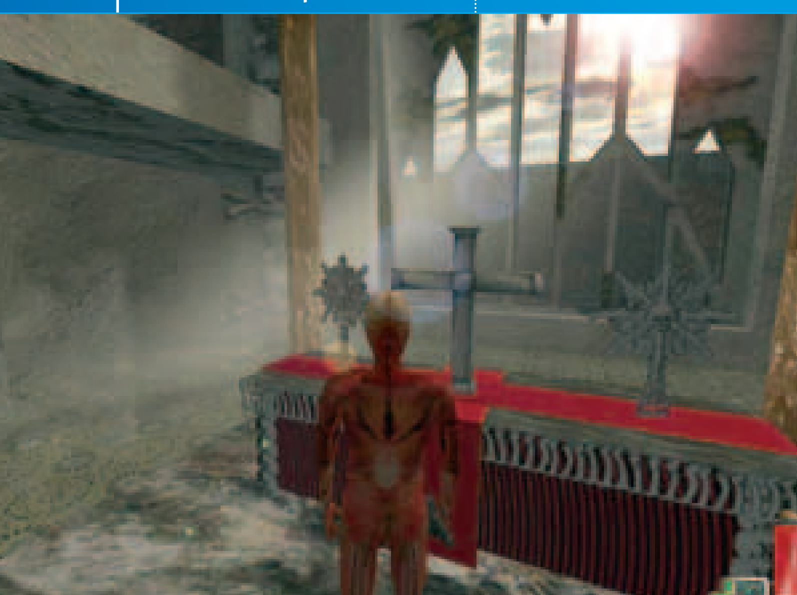
Впрочем, любители электросудорожной терапии могут не радоваться. Им не удастся помучить тушку главного героя, всаживая в нее разряд за разрядом и наблюдая за ее забавными прыжками. Все события в игре будут происходить в потустороннем мире, где окажется несчастная жертва лихих немецких водителей. Пока тело несчастного будут спасать маэстро клизмы и кудесники наркоза, его душе предстоит бродить по страшным местам, населенным жуткими персонажами. Во время скитаний ей придется приложить немало усилий, чтобы набраться сил и вернуться в родную Вселенную. Конечно, мне так ни разу и не посчастливилось узнать, что же такое клиническая смерть, но как будет выглядеть мир, где суждено бродить эфемерной субстанции, я знаю. Судя по скриншотам, он очень похож на мой двор. Сейчас последний представляет собой грязелечебницу, а скоро, когда сойдет последний снег, превратится в аквапарк. Впрочем, такие пейзажи наверняка знакомы многим из вас. Поэтому в мире **Game of Death** вы заблудиться не должны. А там, если повезет, сможете оживить незадачливого пешехода. Хотя смерть под колесами автомобиля не так уж и ужасна. Главное, чтобы автомобиль был хороший... END



Справа находится не оригинальная вешалка и не торшер. Всего лишь композиция из черепов. Черепа — визитная карточка игры.



Единственным источником света на темных кладбищах игры являются выстрелы и взрывы.



Церковь — одно из немногих мест, в котором игрокам нечего опасаться. Впрочем, не только в игре.

Игра создается по мотивам фильмов очень популярного в Европе в последнее время режиссера Йорга Буттгерейда. Этот немецкий кинематографист славится тем, что снимает настолько ужасные ленты, что после их показов залы кинотеатров приходится мыть со стиральным порошком. Угадайте, чем они пачкаются?

Вячеслав Назаров
master@gameland.ru

PC

WORMS BLAST
(ЧЕРВЯКИ-ПОДРЫВНИКИ)

Многие люди наивно полагают, что ранняя пташка клюет червячка. При этом они совершенно забывают о том, что сыр в мышеловке достается только второй мышке. И уж наверняка эти наивные граждане и не подозревают о том, что существуют такие червячки, которые способны дать отпор не только какой-то там птичке, но и целой танковой бригаде. Конечно, речь идет о червяках-подрывниках из игры Worms Blast.

Жанр: strategy/action **Издатель:** Ubisoft/Акелла **Разработчик:** Team 17
Количество игроков: до 2 **Онлайн:** http://wormsblast.team17.com
Требования к компьютеру: PII 350, 64 MB RAM **Дата выхода:** I квартал 2002 года

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9988



Новая игра является продолжением культового сериала, посвященного тому, как воинственные червяки азартно уничтожают друг друга или, фигурально выражаясь, помогают отбросить копыта своим соплеменникам. Но только фигурально! Ведь копыт у червяков нет, а если бы были, то война между этими розовыми тварями могла бы привести к концу света! Дело в том, что если множество червяков отбросят одновременно свои копыта, то в атмосферу Земли выплеснется огромное количество загрязняющего вещества, то есть копыт. Если произойдет массовый выброс в атмосферу копыт, по последним научным данным не пропускающих солнечный свет, то это приведет к тому, что Землю окутает вечная мгла. И что у нас получится? Правильно. Самый натуральный конец солнечного света.



Если грамотно прицелиться, можно как следует испортить жизнь сопернику, который играет на второй половине поля.



К счастью, в **Worms Blast** червяки в кои-то веки не пытаются уничтожить друг друга. Чтобы изолировать их от мирного сообщества, разработчики перенесли действие игры на бескрайнюю водную гладь. При этом они снабдили всех розовых бойцов небольшими лодками, жестоко разочаровав местных компьютерных рыб, которые было почти приготовились к праздничному пиршеству. Более того, морским хищникам даже решили не предоставлять шанса полакомиться тупиками червяков. Ведь в новой игре воины не будут гибнуть: сражаться предстоит не с живыми соперниками, а с бездушными разноцветными блоками, падающими с неба. Так, отбиваясь от небесного пресса, в **Worms Blast** придется проплыть около 60 забавных уровней.

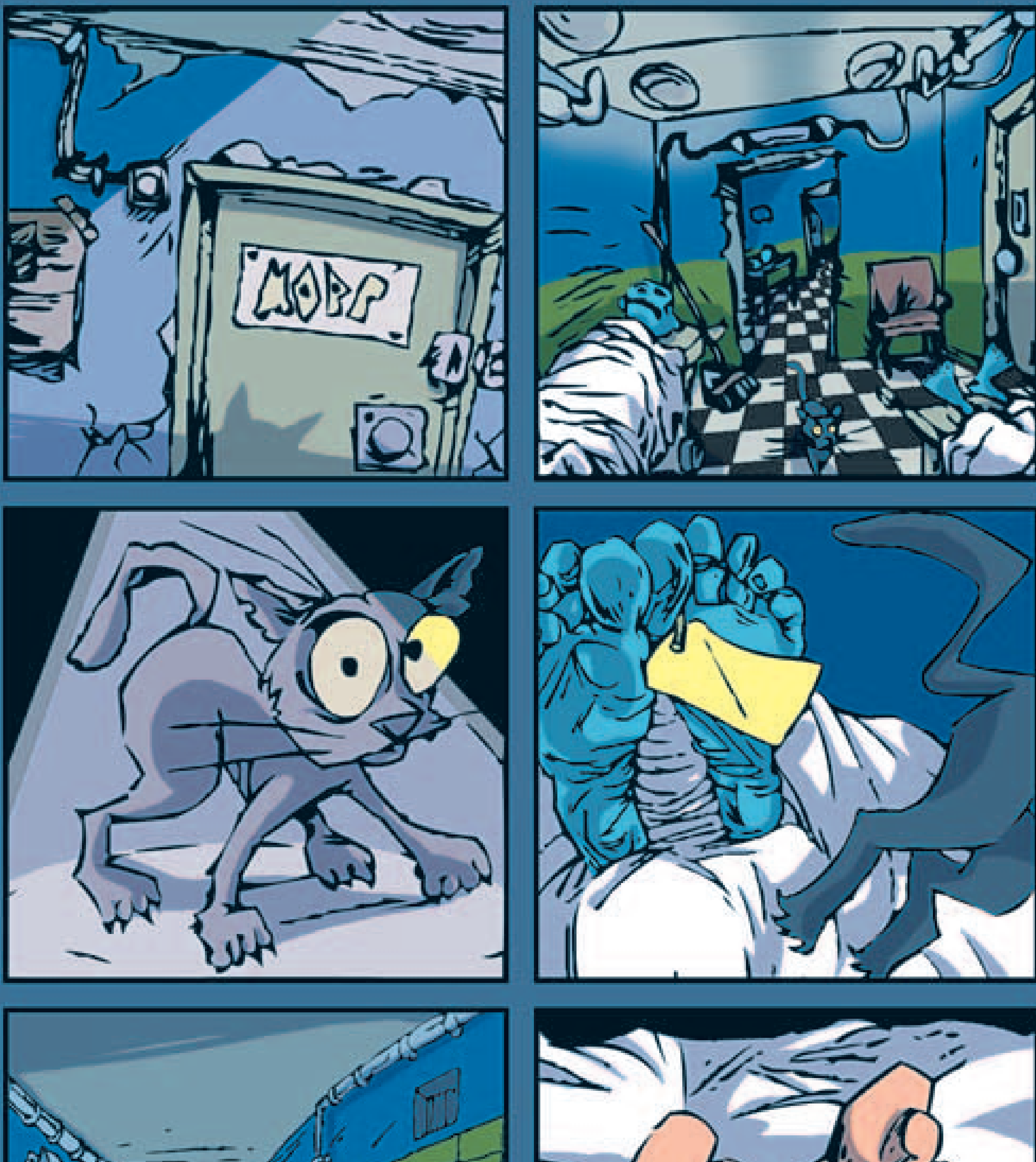
Важной особенностью игрового процесса является необходимость уничтожать блоки одного цвета оружием, раскрашенным аналогичным образом. Чтобы в будущем наверняка не путаться в различных цветах, перед началом игры настоятельно рекомендую посмотреть детскую передачу “Красный, желтый и зеленый”. В ней на примере того, как индеец и китаец нашли утопленника, очень просто и понятно демонстрируется разница между различными областями спектра. После этого расстрелять вражеские блоки за минимальное время будет весьма просто. По крайней мере, проще, чем какому-нибудь вашему знакомому, который пренебрежет возможностью получить новые знания и сядет соревноваться с вами, надеясь лишь на удачу. В **Worms Blast** возможна одновременная игра двух бойцов, которые вынуждены сражаться друг с другом на экране, разделенном на две равные части.

Worms Blast в корне отличается от предыдущих игр. Это касается как и игрового процесса, так и графики, которая наконец-то приобрела полноценную трехмерность.



Если попасть в блок оружием такого же цвета, как и он, то его близнецы-соседи погибнут вместе с ним. Но если их целая линия... Процесс может затянуться.

Новая игра отходит в сторону от предшественников. Но прекрасное оформление уровней, динамичный игровой процесс и, конечно, возможность в очередной раз доказать друзьям, кто главный специалист по червям, можно с уверенностью говорить, что у **Worms Blast** есть все шансы на успех. END



Лицензия РВ №4794 выдана 27.11.2000 МПТР
design by BIGANT COMICS

Александр Щербаков
sherb@gameland.ru

GBA

LORD OF THE RINGS PART I

НА ДИСКЕ BONUS К НОМЕРУ

На фоне глобального подъема интереса к "Властелину колец" было бы преступлением не нажиться на всей этой шумихе. Игровая продукция под маркой Lord of the Rings к концу года должна захлестнуть рынок. Само собой, эта волна не обойдет стороной и Game Boy Advance.

Жанр: RPG **Издатель:** Universal Interactive **Разработчик:** Pocket Studios
Количество игроков: 1 **Онлайн:** http://www.pocket-studios.com/ **Дата выхода:** декабрь 2002

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11372

Смотреть на **Lord of the Rings** для портативной игровой системы интересно уже сейчас. Как, в общем, и на всю линейку продукции, приуроченной к выходу на экраны сами знаете какого фильма. Это как раз тот тип любопытства, который находится в близких родственных связях с разглядыванием питомцев зоопарка.

Причин тому масса. Обо всех распространяться не стоит — достаточно лишь того, что все без исключения **Lord of the Rings-проекты** до недавнего времени жили в своем собственном мире. В мире, никоим образом не пересекавшимся с компьютерными и видеоиграми и нашими представлениями о них.



На лицах героев Lord of the Rings Part I лежит печать безграничного кретинизма.



Пусть игра и смотрится несколько топорно, но нас это почему-то не сильно смущает.

Руководствуясь первыми впечатлениями, уже можно сказать, что **Lord of the Rings Part I** наверняка окажется вполне жизнеспособной. Право, игра выглядит очень мило. И тот факт, что ее разработчик — Pocket Studios — до сего момента был ответственен только лишь за Alone in the Dark: The New Nightmare для Game Boy Color, Midway's Arcade Classics и Army Men: Operation Green для Game Boy Advance, нас пока что смущает не очень сильно. Хотя для общественности до сих пор остается загадкой, чем руководствовалась Universal Interactive, когда отдавала такое добро в руки малоопытной, совсем еще «зеленой» команды.

Несмотря на то, что **Lord of the Rings Part I** вовсю пользуется популярностью фильма, делается она по книге (если вы не забыли, права на создание игр по мотивам джексоновского кинополотна принадлежат Electronic Arts). Ну, а Universal Interactive подсуетилась в другом направлении. То есть оперирует она первоисточником. На продукции такие коллизии, правда, никак не сказываются. Какая, в сущности, разница?

События, разворачивающиеся в **Lord of the Rings Part I,** охватывают "Братство кольца" и первую часть "Двух твердынь". То есть в **Lord of the Rings Part II** разработчики планируют разделаться с произведением Толкиена окончательно. Управлять вы сможете девятью ключевыми персонажами, благо игра настаивает на своей принадлежности к жанру RPG. Кстати, Pocket Studios в данный момент и бьется над привнесением в геймплей как можно большего количества элементов action – поэтому не совсем ясно, что получится в итоге.

Графическое оформление **Lord of the Rings Part I** заставляет меня произнести любимую фразу "очень мило". Все выглядит так наивно, что радует глаз со страшной силой. Разработчики не стесняются козырять "достоверностью" картинки. Они, мол, тщательно изучили все, что понаписал Толкиен. Иллюстрации просмотрели. Так что радикально настроенные любители фэнтези, вроде бы, придраться ни к чему не смогут. Ну, если только снова не начнут выяснять, какого же цвета все-таки были елки у Профессора.



События, разворачивающиеся в Lord of the Rings Part I, охватывают "Братство кольца" и первую часть "Двух твердынь".



PS2, GC, XBOX, GBA

НА ДИСКЕ BONUS К НОМЕРУ
НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

Александр Щербаков
sherb@gameland.ru

Некогда безумно популярный Mortal Kombat сейчас находится в глубоком ауте. Четвертая часть игры окончательно разочаровала всех, кого только могла разочаровать. В результате Midway (и Эду Буну лично) приходится предпринимать титанические усилия, дабы воскресить мертвое тело и продать его подороже.

Жанр: fighting **Издатель:** Midway **Разработчик:** Midway **Количество игроков:** до 2
Онлайн: http://www.mkdeadlyalliance.com/ **Дата выхода:** осень 2002 года

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11037

Составить хоть какое-то впечатление о **Mortal Kombat: Deadly Alliance** можно только на основе не самого внушительного списка обещаний, сочиненных разработчиками. Есть еще, конечно, скверного качества CG-ролик, ровным счетом ничего не проясняющий. Поглазеть же на игровой процесс нам пока никто не позволяет.

Авторы **Mortal Kombat: Deadly Alliance**, похоже, всерьез вознамерились делать конкурентоспособный продукт. Для начала игра нырнула в омут абсолютной трехмерности. То есть нам стоит ожидать свободного перемещения по рингу в духе Soul Calibur. Со всеми втекающими и вытекающими. Есть также и подозрение, что основная часть персонажей получит в свое распоряжение уникальные стили ведения боя. Если раньше герои Mortal Kombat отличались друг от дружки исключительно набором суперударов (с небольшими оговорками, о которых как-нибудь в другой раз), то нынче ситуация может коренным образом измениться. Тогда-то мы и прекратим швыряние камней в эту файтинговую серию и перестанем обвинять ее в малой степени проработанности. По крайней мере, мне бы хотелось на это надеяться.

Разнообразные Fatality, естественно, никуда не денутся. Без них Mortal Kombat перестал бы быть Mortal Kombat. Причем ситуация с добиванием противника теперь складывается любопытнейшим образом. Разработчики решили отказаться от всех старых добиваний, пусть даже и популярных среди поклонников игры. В **Mortal Kombat: Deadly Alliance** будет только "новье". И никаких гвоздей. Что касается персонажей игры, то однозначно вернутся Scorpion, Sub-Zero, Rayden, Jax, Sonya, Kitana, Reptile, Shang Tsung и Quan Chi. По поводу новичков (а также не объявленных "старичков") на данный момент известно очень мало. Пока объявлены лишь некие Blind Kenshi, Malvado и Drahmin.

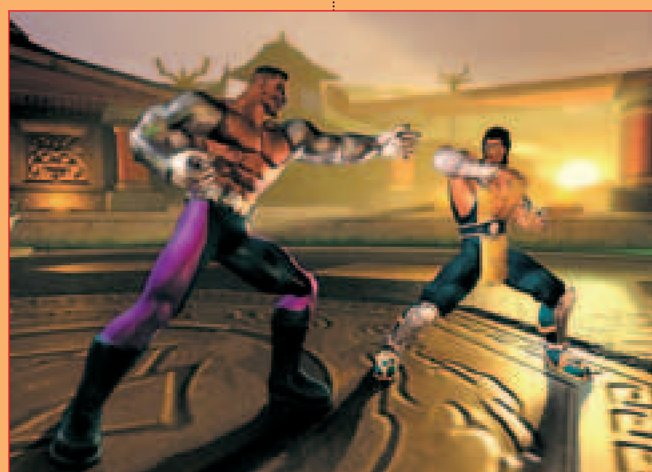
Если раньше герои Mortal Kombat отличались друг от дружки исключительно набором суперударов, то нынче ситуация может коренным образом измениться.



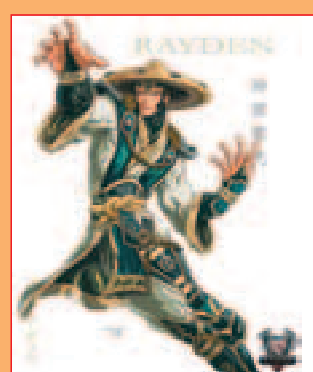
Ролик, демонстрирующий нам Scorpion'а, ничем особенным не удивляет.

Что касается сюжета **Mortal Kombat: Deadly Alliance**, то он будет в который раз вращаться (прыгать, скакать и еще черт знает чем заниматься) вокруг колдунов Shang Tsung и Quan Chi. Эти два деятеля ухитрились заключить пресловутый смертельный альянс и теперь готовы показать всем кузькину мать во всей ее красе.

По поводу графического оформления **Mortal Kombat: Deadly Alliance** ничего определенного сказать сейчас нельзя. Разработчики обещают, что на каждого из бойцов уйдет от 7 до 10 тысяч полигонов. А то и больше. Подтвердить такую информацию пока нечем. Апелляции же к предъявленному публике ролику со Scorpion'ом в главной роли в данном случае безосновательны.



Как будет выглядеть финальный вариант игры – большой вопрос.



Midway надеется выпустить **Mortal Kombat: Deadly Alliance** уже осенью этого года на подавляющем большинстве современных игровых платформ. Включая Game Boy Advance, куда он попадет в измененном виде и постарается не напугать всех подобно жутчайшему непотребству по имени Mortal Kombat Advance. END

XBOX

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

GUN METAL

Александр Щербаков
sherb@gameland.ru

Наши старые знакомые Rage Software в последнее время решили податься в доселе неизведанные для них области. В частности, они всех немало удивили, взявшись за David Beckham Soccer. Теперь вот дошла очередь и до симуляторов роботов.

Жанр: action/simulation **Издатель:** Rage Software/Majesco **Разработчик:** Rage Software
Количество игроков: 1 **Онлайн:** http://www.rage.co.uk **Дата выхода:** июнь 2002 года

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10032

Впрочем, я зря поспешил сходу причислять **Gun Metal** к робосимуляторам. Об игровом процессе известно не так уж и много, а у Rage Software сложилась такая своеобразная репутация, что подозревать их в создании чего-либо вписывающегося в рамки жанра simulation — значит показывать неслыханную самонадеянность. David Beckham Soccer — это ни разу не аргумент.

Rage Software всегда ставили во главу угла визуальный ряд, отодвигая игровой процесс (преимущественно незамысловатый) на задний план. Примерно по такому же сценарию, вероятно, будет развиваться ситуация с **Gun Metal**. С той лишь разницей, что в данном случае у разработчиков есть действительно интересная идейка, на которой, собственно, все и строится. Правда, эту самую идею они предварительно свистнули у совсем других людей. Бывает, конечно... Главный вопрос на сегодняшний день: наберутся ли создатели **Gun Metal** наглости сказать, что они никогда в своей жизни не смотрели Robotech/Macross? Если да, то можно будет плюнуть им в душу при всем честном народе.



Немалую часть времени вам придется провести в воздухе.

За последнее время Rage Software не измышляла ничего более привлекательного, чем вышеозначенный проект.



Теоретически миссии в Gun Metal будут достаточно разнообразными.

Концепция **Gun Metal** знакома нам до боли в зубах. В фокусе находятся гигантские боевые роботы, без особых хлопот трансформирующиеся в симпатичные и не менее боевые самолетики. Ну и обратно, само собой. На этой особенности красавцев-меха и строится вся игра. В перспективе выглядит донельзя занимательно. Добавим сюда недетский уровень интерактивности бэкграундов — и картина станет вовсе радужной. Говорят, ломать нам позволят чуть ли не все подряд. Основной же упор сделан на разрушение встречающихся на пути зданий, и выглядеть это все должно весьма достойно — Rage Software все-таки. Игровые скриншоты в данном случае только подтверждают наши догадки. Хотелось бы только надеяться, что создатели не пойдут на поводу своих же дурных традиций, то есть проработке игрового процесса уделят побольше внимания, чем обычно. Тогда из **Gun Metal** однозначно выйдет толк. По крайней мере, одно можно сказать точно: за последнее время Rage не измышляла ничего более привлекательного, чем вышеозначенный проект.





К блестящим меха грязь принципиально не прилипает.

Загнать **Gun Metal** пытаются на Xbox, где игра вряд ли затеряется. Основной же конкурент продукта от Rage Software, которым следует признать блистательное Capcom'овское чудо-юдо Tekki (экипированное супер-пупер-контрольной панелью), появится на западном рынке несколько позже. Ну, а **Gun Metal** будет доступен уже в начале лета.

PS2,GC,XBOX,PC

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

Wren
wren@gameland.ru

BLOODRAYNE

Заходит как-то Лара Крофт на секретную базу нацистов, выщелкивает из запястий клинки а-ля Барака, замедляет время, уворачивается от лениво ползущих пуль охранников, перерезает ближайшему из них горло и начинает жадно пить кровь… И ведь бредовость этой ситуации легко аннулируется заменой имени героини на BloodRayne! Да, если кто еще не догадался, то она — наполовину вампир.

Жанр: action **Издатель:** Majesco **Разработчик:** Terminal Reality
Количество игроков: 1 **Онлайн:** http://www.terminalreality.com/Bloodrayne.htm
Дата выхода: Рождество 2002 года

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9376

Кое-кто из разработчиков наивно полагает, что для создания игр по мотивам фильмов нужна какая-то лицензия! Она не только не нужна, но еще и вредна — ведь такая бумажка накладывает сильные ограничения на фантазию, а при ее отсутствии свобода мысли позволит создать действительно интересный проект. Одну идею — из “Матрицы”, еще парочку — из “Блейда”, а нацисты для оригинальности заимствуются из “Индианы Джонса”. И очень хорошо, что разработчиков заинтересовал, к примеру, не псевдокиберпанковский сюжет — нет, им понравились сверхчеловеческие возможности героев, которые они и намерены перенести в игру. Конечно же, попеременное орудование клинками и пистолетом да высокие прыжки не станут визитной карточкой игры — еще свежо предание Devil May Cry, но у проекта все равно есть хороший шанс выделиться.

Дело в том, что хоть **BloodRayne** и позиционируется как action/adventure, на деле — это жесткий аркадный боевик, к тому же весьма кровавый. Противника можно буквально разрубить на куски, а затем любоваться ботинком с остатком ноги, сиротливо лежащим посередине комнаты. Не забывайте и о том, что вампирская сущность героини требует насыщения кровью. Именно из этих соображений часть врагов стоит лишь ранить, оставив их… себе на обед. Не стоит бояться того, что уцелевшие соратники кровавой пищи помешают трапезе — тело можно использовать и как прикрытие от огня. Кроме того, кровь является не просто аналогом жизненной энергии — набрав нужное ее количество, можно перейти в состояние Bloodrage и получить несколько особо сильных атак.

Впрочем, совсем не обязательно рассчитывать только на нечеловеческие способности героини. По уровням разбросаны автоматы, пистолеты, метательные ножи, гранаты и винтовки. А что вы скажете о перспективе попеременно махать мечом и стрелять из базуки? Но все же у темной стороны героини есть очень приятные бонусы вроде “встроенных” прибора ночного видения и бинокля, да умения ускорять свою реакцию (что большей частью выражается в том, что во время прыжка пули можно отбить — viva “Матрица”).

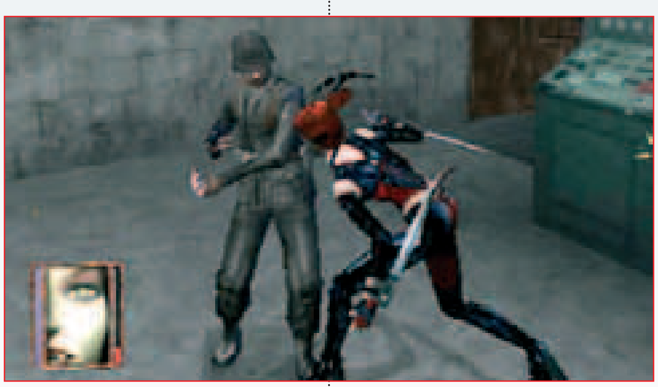


Смертельный поцелуй.



Разрушение и расчленение выглядят очень красиво.

Противника можно буквально разрубить на куски, а затем любоваться ботинком с остатком ноги, сиротливо лежащим посередине комнаты.



На что же нацелена вся эта мощь? Агент **BloodRayne** работает на секретную организацию “хороших”, которая следит за тем, чтобы “плохие” не создали случайно столь же сильных солдат и не отправились завоевывать мир. И именно нацисты (а на дворе 30-е годы прошлого века) мало того что занялись разведением монстров, так еще и хотят мир… уничтожить! Как видите, лозунг “establish love and peace through superior gunpower!” в данной игре был бы ой как уместен. Если спасение мира по принципу “клин клином вышибают” вас не смущает, игру стоит ждать.

PC

HIGHLAND WARRIORS

Жанр: RTS
Издатель/Разработчик: Data Becker
Онлайн:
http://www.highlandwarriors.com/
Дата выхода: III квартал 2002 года

1 **Highland Warriors** поведает о национально-освободительной войне в Шотландии, начавшейся с самого рождения страны. Вам предстоит бороться за независимость горного народа — в роли одного из лидеров существовавших тогда кланов.

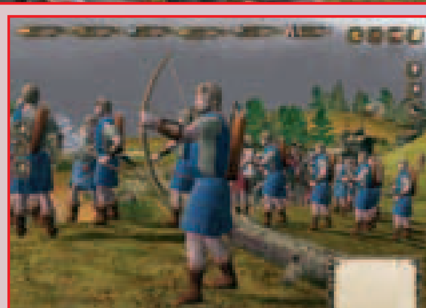
В игре будет использован прогрессивный 3D движок (каждый объект может состоять из 8000 и более полигонов), реалистичные динамические тени, полностью настраиваемый интерфейс, возможность zoom'а и многое другое. По геймплею **Highland Warriors** будет напоминать Age of Empires, только в трех измерениях. Точно так же придется добывать множество видов ресурсов — дерево, пищу, руду, золото и камень. Причем на добычу ресурсов влияет не только время года, но даже особенности климата региона, где разворачивается действие. Кроме того, рабочие, которые долго занимаются одним делом, "привыкают" и повышают свои навыки, при этом теряя оные в других областях. То



В баталиях Highland Warriors могут принимать участие до нескольких тысяч юнитов.

есть лесоруб, несколько сезонов подряд рубивший только лес, будет чаще махать топором, но если направить его на поле пшеницы, то он соберет меньший урожай.

Игра выйдет предположительно в начале ноября этого года и рекомендуется всем поклонникам Age of Empires.



PC

TEMPLAR

Жанр: adventure
Издатель: TDK Mediactive
Разработчик: 03 Games/Starbreeze
Онлайн: http://www.starbreeze.com/
Дата выхода: IV квартал 2003 года

2 В недрах O3 Games готовится таинственный проект, выпускать который сразу же изъявили желание несколько мировых издательств (по заявлению Даниэля Бенитеза (Daniel Benitez), CEO O3 Games). И хотя появления игры на прилавках придется ждать довольно долго, уже сейчас определился издатель, которому повезло больше других – выбор O3 Games пал на европейское подразделение TDK Mediactive.

Templar будет представлять собой action/adventure от третьего лица с тщательно проработанным сюжетом, в котором затейливо переплетутся древние мифы и современные технологии. Также выставлен напоказ аккуратно проработанный мир и, цитирую, "восхитительный" геймплей. Что это значит и как все это будет выглядеть — пока неизвестно, так как игра выйдет еще не скоро, не раньше осени следующего года.

PC

HOTEL GIANT

Жанр: RTS
Издатель: JoWood
Разработчик: JoWood
Онлайн: http://hotel.jowood.de/
Дата выхода: III квартал 2002 года

3 Семейство разнообразных Tycoon и других симуляторов хозяйственной деятельности скоро пополнится еще одним представителем. На этот раз вам предложат заняться (опаньки!) гостиничным бизнесом.

На выбор будут доступны 20 типов зданий в более чем 20 городах, включая Лондон, Париж, Нью-Йорк, Сидней, Токио и Вену. Для начала понадобится выбрать стартовый город, потом построить собственно отель, после чего обустроить его, тщательно планируя дизайн номеров. И только после этого стоит подумать об оставшихся "мелочах" — например, о развлекательных учреждениях или оздоровительном фитнес-центре. Ну и, конечно, какой отель без шикарного ресторана! Для большего притока постояльцев можно будет давать рекламу на телевидении, по радио и в газетах. В конце концов, при правильном руководстве ваш отель сможет превратиться из обычной дорожной ночлежки в мировое пристанище знаменитостей. Впрочем, никто не мешает создать просто хорошую "семейную" гостиницу с постоянными клиентами. Все в ваших руках.





Blade blade@gameland.ru

PC

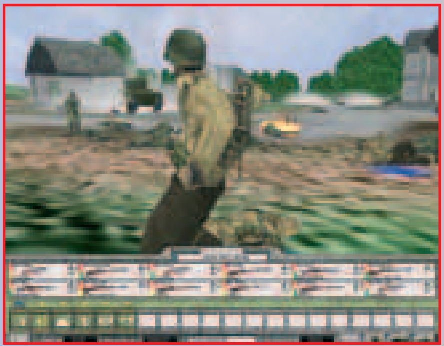
G.I. COMBAT

Жанр: strategy
Издатель: Strategy First
Разработчик: Freedom Games
Онлайн: http://www.gicombat.com
Дата выхода: II квартал 2002 года

4 Подходит к финалу разработка трехмерного варгейма **G.I. Combat** от команды Freedom Games. Действие игры будет происходить во времена Второй Мировой войны на Западном фронте. Обещается невиданная ранее в играх такого жанра графика и реалистичность.



G.I. Combat делают выходцы из Talonsoft, создавшей серию Close Combat, поэтому о реалистичности и качестве реализации беспокоиться не приходится. Противоборствующих сторон всего две — немцы и американцы, впрочем, это будет компенсировано тщательной проработкой миссий. Основным достоинством игры является современный, полностью трехмерный движок с возможностью свободного вращения, приближения камеры и т.д. Под управлением игрока могут находиться как отдельные юниты, так и целые подразделения. У солдат 8 уровней психологического состояния, начиная от фанатичного чувства долга и заканчивая впаданием в панику или безумие. При этом солдат может как подчиняться приказам, так и действовать по своему усмотрению. Заявлено по 20 видов оружия на каждую противоборствующую сторону, а также по 15 видов транспортных средств.



Релиз ожидается этим летом. По идее, должно получиться добротное продолжение Close Combat.

PC, XBOX

TOTAL ANNIHILATION 2

Жанр: RTS
Издатель: Phantagram
Разработчик: Infogrames
Онлайн: http://www.infogrames.com
Дата выхода: IV квартал 2004 года

5 Подтвердились слухи о разработке продолжения одной из самых известных (и самых ранних) в мире трехмерных RTS, Total Annihilation. Издателем на этот раз выступит Infogrames, а разработчиком стала небольшая корейская компания Phantagram, уже засветившаяся со своей Kingdom Under Fire (на движке первой Total Annihilation).

Первая часть игры завоевала множество призов и наград благодаря удачному сочетанию 3D графики, удобного интерфейса и возможности расширенного управления юнитами (можно было задать тип поведения, агрессивность, поставить задания в очередь). Все это стало стандартом де-факто для последующих поколений RTS. И хотя информации по готовящейся игре на данный момент практически нет, можно с уверенностью предположить, что продолжение будет полностью соответствовать всем последним достижениям игростроения. Сюжетная линия скорее всего станет базироваться на событиях первой части, хотя действие начнется спустя 100 лет. Известно, что появится 3 противоборствующих стороны и более 300 типов юнитов. Ожидаются несколько вариантов многопользовательского режима, наподобие Capture the flag.

Игра выйдет в конце 2004 года, сейчас она находится только в первоначальной стадии разработки. Скриншотов пока вообще нет – к величайшему сожалению. Ждите через месяц-другой полноценный материал.

PC

REALM WARS

Жанр: online 3D action
Издатель: GarageGames
Разработчик: GarageGames
Онлайн: http://www.garagegames.com/
Дата выхода: не объявлена

6 **Realm Wars** — это многопользовательский 3D action на движке Tribes 2. Большое количество игроков в онлайне, открытые пространства и расширенные возможности для взаимодействия в группе — вот основные принципы игры.

На сайте доступна для скачивания первая демоверсия, ознаменовавшая старт проекта. GarageGames выступает только в качестве издателя, координирующего действия разработчиков, в число которых может вступить совершенно любой программист или художник. Движок игры неплохо зарекомендовал себя в другом онлайновом шутере — Tribes 2. Объемный туман, динамическое освещение, реальные физические законы для движущихся частиц, технология LOD, значительно снижающая нагрузку на процессор – это только часть всех «сладостей». Главным отличием от Tribes 2 будет фэнтезийная направленность — орки, эльфы... даже существует возможность драться врукопашную. При создании персонажа можно выбрать расу и начальные способности, обещано огромное количество оружия, брони и других полезных предметов. Игроки смогут объединяться как в небольшие группы, так и устраивать глобальные войны, которые смогут координировать DM'ы.



Для Realm Wars характерны сочные ландшафты.



Blade blade@gameland.ru

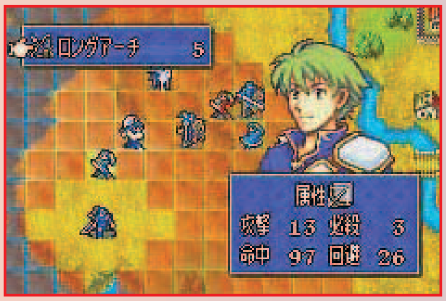
GBA

FIRE EMBLEM: THE SEALED SWORD

Жанр: strategy/RPG
Издатель: Nintendo
Разработчик: Intelligent Systems
Онлайн: http://www.nintendo.com/
Дата выхода: март 2002 года (Япония)

1 Так уж получается, что многие интересные игры выходят только в Японии и только на японском языке. Эта участь постигла все предыдущие части **Fire Emblem**, но, смеем надеяться, не постигнет следующие.

Fire Emblem для GBA отличается от своих стратегических предшественниц на SNES если и ненамного, то в лучшую сторону. Наконец-то и здесь реализован классический "туман войны" — на карте видно только тех врагов, которых действительно видят ваши бойцы. Игра по-прежнему остается пошаговой, а бойцы обрастают новыми и новыми характеристиками. Маленькими фигурками движут не только Сила, Ловкость и Магия, но и обычные человеческие эмоции — страх, ненависть, любовь. Еще бы, куда как охотнее рыцари пойдут защищать свои дома и мстить за убитых товарищей, чем просто лезть на рожон по приказу того, кто высоко сидит и далеко глядит. Кстати, тем же рыцарям теперь дается возможность скакать верхом или же ходить пешком, что соответствующим образом влияет на скорость их передвижения и тяжесть вооружения.





Что касается сюжета игры, то тут разработчики проявили неожиданную скупость и практически ничего не рассказывают — до поры до времени. Пока известно лишь то, что игроку предстоит руководить армией некоего королевства, внезапно вступившего в войну со своими соседями, с которыми они испокон веков жили дружно. Будут ли в этой игре персонажи из предыдущих частей, тоже пока не ясно, хотя, судя по прежним разработкам, всех новых персонажей кое-как увяжут с общим сюжетом игрового мира.

GBA

LUFIA GAIDEN

Жанр: RPG
Издатель: Taito
Разработчик: Neverland
Онлайн: http://www.taito.co.jp/
Дата выхода: март 2002 года (Япония)

2 Некоторые умеют и хотят учиться на своих ошибках. Вот и Neverland решила загладить свою вину перед геймерским сообществом за предыдущую — не самую удачную — портативную **Lufia** (GBC), выпустив новую, на этот раз для GBA.

Чем, собственно, Lufia: The Legend Returns не устраивала игроков? Да все теми же бесконечными подземельями и тупыми монстрами. Это, в конце концов, JRPG, а не Diablo, так что праведный гнев игроков вполне можно понять. Спешим вас обрадовать — подземелья больше не доминируют в игре. Зато те, кто души не чают в отчаянной рубке под покровом тьмы, смогут вдоволь поразвлечься, соединив свои машинки кабелем, и пройти сквозь оставшиеся темницы как нож сквозь масло. Магия и специальные атаки в игре предвидятся, но как они будут реализованы в этой версии, пока остается загадкой.



Сейчас публике представлены лишь три главных персонажа: собственно, главный, пока безымянный, герой, который ищет своего сгинувшего среди руин отца, его друг Том, тоже оставшийся без родителей и живущий со взбалмошным дедом, а также девушка Рами — подруга детства (конечно!), которая возвращается в город, чтобы стать настоящей охотницей, и совершенно случайно (ну разумеется!) присоединяется к партии.



Больше разработчики не сообщают ничего. Выход игры в Японии не за горами (тогда-то все и прояснится), а вот англоязычный релиз, похоже, пока не планируется. Грустная тенденция, однако.

GBA

MAGICAL VACATION

Жанр: action/RPG
Издатель: Nintendo
Разработчик: Brownie Brown
Онлайн: http://www.nintendo.com/
Дата выхода: март 2002 года

3 GBA, как и следовало ожидать, превращается в универсальный полигон для разработчиков ролевых игр всех мастей.

Шестнадцать юных волшебников, да еще и в специальной школе магов, и этим все сказано. Отправившись на каникулы, дети подвергаются циничному нападению и вынуждены бежать в параллельный мир, где волею судьбы разделяются на группки, и главному герою не остается ничего иного, кроме как собирать свой класс, чтобы всем вместе выбраться домой.

Помимо основной задачи, в игре множество посторонних и не так уж чтобы побочных квестов и дополнительных персонажей. С каждым вернувшимся в лоно класса героем игрокам открываются новые карты и задания. Как же управиться с такой оравой персонажей? Очень просто. **Magical Vacation** рассчитана в первую очередь на многопользовательскую игру! Не совсем понятно, как именно будет засчитываться прохождение сценария разными игроками, но на это непременно хочется посмотреть.



Шестнадцать главных персонажей — и шестнадцать (!) стихий. Помимо стандартных огня, воды и прочих, есть даже такие экзотические, как "насекомые"... Покемоны, а не маги, право слово! Особенно учитывая то, что с другими игроками можно меняться своими заклинаниями и стихиями героев. Бои происходят в реальном времени и, естественно, магия в них играет решающую роль.

Японский и англоязычный релизы выйдут почти одновременно, так что уже очень скоро нам представится возможность "пощупать" эту игру, подозрительно напоминающую Legend of Mana, но в то же время настолько же на нее непохожую.

Константин Груша zoi@otaku.ru

GBA

BREATH OF FIRE II

Жанр: RPG
Издатель: Nintendo
Разработчик: Capcom
Онлайн: http://www.nintendo.com/
Дата выхода: апрель 2002 года (Япония)

4 Серия Breath of Fire появилась в 1994 году на Super Famicom и с тех пор уверенно шагает по разным платформам. Вот и на GBA это уже вторая часть — а точнее, римейк оригинальной второй части классики ролевых игр от Capcom.

Breath of Fire II во многом идет по стопам своей предшественницы на GBA, ничуть не снижая общее качество игры. Сюжет практически не отличается от оригинала для Super Famicom, пошаговые битвы остались теми же. В партии может быть до восьми персонажей и шаманов, снабжающих их заклинаниями.

В поисках исчезнувших отца и сестры главный герой путешествует по деревням, которым как никогда нужен сильный, смелый и умный герой (узнаете себя?). Самое интересное, что игроки





могут создавать собственные деревни и жить там! Графика, музыка, да и сама игра в целом осталась почти без изменений. Capcom, правда, собирается внести небольшие косметические поправки — научить персонажей не только ходить, но и бегать, меняться оружием, броней и прочим оснащением. Пожалуй, самое главное отличие от оригинала в том, что записываться можно в любом месте игры.

Играть стоит обязательно, тем более разработчики обещают нам не менее сорока часов на прохождение. И хоть когда-то нам предрекали 80 часов на прохождение Final Fantasy 8, а некоторые проходили ее и за день, будем надеяться, что **BoF2** оправдает заявления своих авторов. END

GBA

LUNAR LEGEND

Жанр: RPG
Издатель: Game Arts
Разработчик: Media Rings
Онлайн: http://www.tokyo-city.co.jp/
Дата выхода: апрель 2002 года (Япония)

5 Судя по всему, следующей полноценной части Lunar нам в обозримом будущем так и не дождаться, остается довольствоваться многочисленными римейками. **Lunar: Legend** и есть очередная переделка уже давно ставшей классической Lunar: The Silver Star (Sega CD), дебютировавшей аж десять лет назад, в 1992 году.

Главному герою, Алексу, не терпится отправиться в нелегкое путешествие и при первой же возможности он



сбегает из своей деревеньки, захватив с собой своего кота (ну это по началу считается, что вроде как кота) Нэлл и подружку Луну. Из персонажей, которые присутствовали только в римейках для Sega Saturn и PSX, появятся Ройс и Фэйтия. Вообще, сюжет достаточно линеен и не предполагает разветвленной системы квестов.

Игра изрядно улучшилась с графической точки зрения — портреты и фигурки персонажей стали больше размерами и явно лучше анимированы. В игре даже остались небольшие анимационные вставки! Видели Love Hina для того же GBA? Так вот, здесь они лучше. Фоны в целом обновлены, что понравится игравшим в оригинальную версию.



Самое главное, за что так любят Lunar и так не любят Final Fantasy — "случайные" битвы, порой способные довести до белого каления любого игрока. С Lunar это не произойдет: здесь они ненавязчивы и в то же время достаточно разнообразны.

Скорее всего, учитывая общую популярность серии, игра вскоре появится и в переводной версии. Впрочем, если переводом займется Working Designs, локализация растянется лет эдак на пять. END

Константин Груша zoi@otaku.ru

REVIEW

стр. 068-091

Might & Magic IX
Долгожданная ролевая игра самого известного RPG-сериала. Стала ли она кульминацией и провалом серии? Ответ неоднозначен...

Jet Set Radio Future
Супергигамегастильное роллерское приключение, оказавшееся достойным продолжением культовой игры для Dreamcast.

RIM Battle Planet
Странная и несостоявшаяся стратегическая игра, к которой приложил руку один из создателей Battle Isle.

Pirates: The Legend of Black Kat



Любимый морской бой М. Разумкина, оставивший равнодушной большую часть нашего дружного коллектива.

Warrior Kings
3D RTS, но не из серии "еще одна", а вполне привлекательная и половозрелая. Серьезная мужская стратегия без примеси попсовости.

Might & Magic IX: Writ of Fate

ТАК БЬЕТСЯ СЕРДЦЕ...

СТРАНА ИГР СЕРЕБРО — игра, которая не разочарует

PC **Жанр:** RPG **Издатель:** 3DO/Buka **Разработчик:** New World Computing
Онлайн: http:/www.3do.com/mightandmagic/ **Требования к компьютеру:** PII 500, 64 MB RAM

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9398

Представьте: 3DO, звеня медалями и орденами, осторожно входит в комнату геймера и на бархатной подушке протягивает ему яркую коробочку с очередной серией Might & Magic. "А почему подушка пыльная?" — спрашивает реципиент. "Так ведь кризис же," — разводит руками 3DO, с вожделением добавляя: "Ты, сынок, запускай...".

Кирилл Кутырев
hgear@yandex.ru

Запускаем...

Ну, скажем так, ролики никогда не были сильной стороной всей серии M&M. 3DO решила не отходить от своих традиций и подошла к делу по принципу графического минимализма. Ее право.

Знакомство...

Сюжетная завязка происходит в совершенно новом мире Axeoth. Кстати, именно здесь несколько позже будут проходить баталии, описываемые в Heroes of Might & Magic IV. Шесть кланов заправляют шестью частями земли Chedian. И даже перед угрозой bloodthirsty Beldonian Horde ничто не может заставить их сплотиться. Угадайте, кто должен этим заняться? Это только вкратце, а для особых любителей истории в мануале события расписаны чуть ли не по минутам. Изучайте на здоровье.



Порой дизайн ваших противников способен довести до истерики.

Инкубация...

Тут начинается самое интересное — создаем персонажей. Партия в **M&M IX** состоит из четырех полностью генерируемых героев. В дальнейшем к вам присоединятся еще несколько NPC. Но родных, вскормленных собственным временем и нервами, так и останется четыре.

Итак, выбираем расу: человек, эльф, полуорк и гном – выбор небольшой. Тут же определяем класс

rating

Кирилл Кутырев	8	Лучшая игра в серии, но далеко не лучшая в жанре.
Валерий Корнеев	7	Лучше шестой части ничего не было. И точка.
Виктор Перестукин	7	Ребята явно увлеклись технологиями и забыли о главном – о том, что игра РОЛЕВАЯ. Очарованием предыдущих серий даже и не пахнет.
Юрий Поморцев	8	Да, стало красивее. Да, технологичнее... Но почему величайший ролевой сериал скатился почти до уровня шутера?

30 средний балл **7,5**



Некоторые виды врагов производят исключительно положительное впечатление

Из-за сложности просчета объектов движок не в состоянии создавать монстров в больших количествах, поэтому их стало меньше. Сами они действительно ужасны, но не от высокой дизайнерской мысли, а скорее от ее отсутствия.



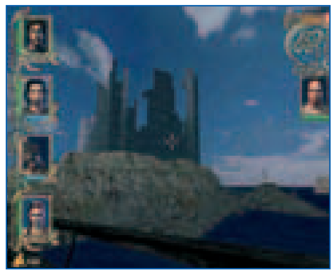
Инвентарь M&M IX выполнен в традиционном для RPG-стиле.

героя. Здесь все еще проще: либо воин, либо маг. Но это только поначалу, в дальнейшем воин может стать паладином, рэйнджером, крестоносцем или гладиатором. Маг в свою очередь — друидом, личем либо священником.

С умениями дело обстоит немного сложнее. К двум предустановленным выбираются еще два, зависящих от класса персонажа. Всего же умений 23. Раскидываем бонусные очки по шести основным параметрам (сила, магия, выносливость, точность, скорость и удача) и...

Что-то необъяснимо ясное и знакомое предстает в сознании пользователя, постепенно отравляя его. “Надеюсь, что ошибаюсь”, — шепчет он, припоминая принципиальную похожесть последних трех частей, но, не скрывая радости, падает на клавиатуру, заливая ее просветленными слезами, успев пробормотать: “Маэстро, урежьте марш!”

M&M IX может стать последней игрой в серии. Дело в том, что только за третий квартал 2000 года доходы 3DO снизились настолько резко, что около 10% всего персонала было уволено. С тех пор ситуация варьировалась, но стабильной так и не стала. Сейчас все надежды 3DO связаны с выходом нескольких проектов, в том числе M&M IX и Heroes of Might and Magic IV.





Марш...

Первое, что бросается в глаза, это, представьте себе, графика. LithTech 2.5 наконец-то делает ее абсолютно трехмерной. С M&M VII графика просто не сравнима, но до того же Wizardry 8 немного не дотягивает. Новый движок великолепно просчитывает как подземелья, так и открытые пространства. Особенно хороши текстуры внутри домов и замков, создающие подобающую атмосферу. Смена дня и ночи также сделана на высоте. Теперь у каждого NPC есть свой распорядок дня: утром все идут на работу, вечером возвращаются с нее, и уж точно вы не встретите в три часа ночи огромные толпы народу, просто так вышедшие прогуляться. Несколько приятных изменений коснулись диалогов, которые теперь сделаны в стиле Baldur’s Gate. Сам LithTech имеет свои сильные и слабые стороны. К первым относится возможность прописывать массу скриптов, из-за чего интерактивность в игре заметно повысилась, что немало важно для RPG. Поумнели и монстры: особо юркие так и норовят напасть сзади. Те, что побольше — постоянно пытаются вас обойти. А в целом все происходит неожиданно и динамично. Сделайте музыку громче: оркестр играет туш!

Партия в M&M IX состоит из четырех полностью генерируемых героев. В дальнейшем к вам присоединятся еще несколько NPC. Но родных, вскормленных собственным временем и нервами, так и останется четыре.

Тушь потекла...

Недостатков тоже хватает: из-за сложности просчета и прорисовки объектов движок не в состоянии создавать монстров в больших количествах, поэтому их стало меньше. Сами они действительно ужасны, но не от высокой дизайнерской мысли, а скорее от ее отсутствия. И если б вы видели, как они умирают! Просто сказка какая-то. Есть такое подозрение, что либо они дизентигрируются на молекулы, которые подхватывает легкий утренний бриз и уносит восвояси, либо они становятся абсолютно ликвидными и моментально просачиваются сквозь землю, камни и т.д. Да,

В M&M IX дело не обойдется без морских путешествий.



кстати, до того, как они действительно умрут, их надо еще найти. Дело в том, что маленькие монстры по текстурам очень похожи на ландшафт. Можно, конечно, сказать, что маскируются, но представьте себе скелета, уж очень похожего на ветку близстоящего дуба или на камень под скалой. А в целом пристреляться можно.

Пристреливаемся...

Система боя практически не изменилась. Сражение проходит в реальном времени, но при нажатии Enter переходит в пошаговый режим. На мой взгляд, изменилась сама концепция боя. Произошло это из-за незначительного изменения интерфейса в сторону 3D шутера. Подпрыгнул, присел, стрейф и стреляешь — еще бы рельсу и пару гранат в довесок. Да, впрочем, это дело такое, на любителя. При хорошем range attack у всей партии пошаговый режим просто отпадает за ненадобностью. Появилась возможность строить вашу партию в формации. Выглядит это так: три на три квадрата, где первая линия это все те персонажи, которые стоят впереди партии, вторая — те, которые стоят за первыми, и тыл, то есть те, которые боятся стоять в первых двух. На практике формация имеет силу только в ближнем бою. Допустим, монстр находится на расстоянии шага от партии и наносит удар. Он проходит только по первому ряду. Но если уж он подошел вплотную, получат все три ряда – как полагается и по надлежащей форме. С магией дело обстоит немного сложнее.



Стрекоза-убийца – грозный враг, надоевший нам еще в японских RPG.



По сравнению с предыдущей частью генерация персонажей претерпела некоторые изменения.

Все, кто когда-либо играл в M&M, хотели больше уникальности и возможности настроить этот мир под себя лично. Выйдет ли редактор уровней для M&M IX сказать сейчас сложно, но обычно LithTech выпускает подобные редакторы для программ, работающих на их движке. Последнее слово останется за 3DO, но куда легче продлить жизнь игре, сделав ее редактируемой.

Магия...

Как и было заявлено ранее, направлений в магии стало всего четыре: Light, Dark, Elemental и Spirit. Самих заклинаний около сорока и действуют они в зависимости от уровня специализации в том или ином направлении. К примеру, эффект заклинания может продлиться, усилиться, зона действия может возрасти. Поначалу магия не представляет собой настоящей угрозы, ну или хотя бы несопоставима с тем же самым мечом или луком. Но уже после первого level up, умело распределенные бонусные очки увеличивают урон от использования магии примерно вдвое. Представьте, что же будет после уровня эдак девятого. Как бы не получился тот «тонкий и продуманный баланс» из восьмого M&M, где, единожды взяв в партию дракона, можно было забыть до самого конца игры, что такое healing potions. Но вроде бы бог миловал, баланс, как и обещано, не нарушен.

M&M всегда славилась широким выбором оружия, доспехов и артефактных предметов. Девятая часть не исключение. Новым же параметром всех вещей стало «качество». Оно является показателем, насколько предмет подвержен поломке. Так же в игре вам повстречается NPC-ремесленник, который сможет чинить вещи и даже их улучшать.

Обещания и факты...

Если не брать во внимание все эти звонкие тирады разработчиков: "самая продуманная, самая доступная" — то практически все обещания совпадают с фактами. Всего в игре 10 локаций, но их размеры действительно впечатляют. Прибавьте еще 40 подземелий и получите весь игровой мир **M&M IX**. Квестов около шестидесяти, причем сюжетных из них только 26. Остальные либо побочные, либо направленные на повышения различных способностей. Конечно, для полноценного RPG это не много. Но что-что, а replayability у M&M всегда был хороший.



Всего в игре 10 локаций, но их размеры действительно впечатляют. Прибавьте еще 40 подземелий и получите весь игровой мир M&M IX. Квестов около шестидесяти, причем сюжетных из них только 26.

Девятый Might & Magic — это прогресс по сравнению с седьмой, восьмой частью. А в целом, достойная игра в своей серии. Если не сказать, лучшая.



Новый автосимулятор
ВНЕДОРОЖНИКИ
OFFROAD
4x4
24 трека на живописных трассах
16 моделей автомобилей
Высококачественная трехмерная графика
Реалистичное звуковое сопровождение
Детально проработанные ландшафты
Игра по локальной сети (до 8 человек)
Системные требования:
Операционная система Microsoft® Windows® 95/98/Me/2000/XP, процессор Pentium® II 266 МГц или аналогичный, 64 МБ оперативной памяти, DirectTMX® 8.0, совместимый с Direct 3D видеоадаптер с 8 МБ памяти, 16-битная звуковая карта, 4-скоростное устройство для чтения компакт-дисков или DVD-дисков. 250 МБ свободного места на жестком диске, мышь.
Хотите испытать на себе все "прелести" экстремальных автогонок? Узнать, что чувствует гонщик, сидящий за рулем мощного внедорожника? Окунуться в мир скорости и азарта? Стройплощадки, дремучий лес, извилистые каньоны - всё это встретится на вашем пути. А высококачественное графическое и звуковое сопровождение сделает ваше ралли угрожающе реальным. Бросьте вызов трудностям в "Внедорожники 4x4"!
Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru.Доставка по Москве - бесплатно!
Поддержка для зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru
По всем вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru
ИЗДАТЕЛЬСТВО Media 2000
НОВЫЙ ДИСК
www.nd.ru
Rage
Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".
© 2002 Rage Games Limited. All rights reserved.

Jet Set Radio Future

РАДИО НАШЕЙ МЕЧТЫ

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ
НА ДИСКЕ BONUS К НОМЕРУ

Жанр: action Издатель: Sega Разработчик: Smilebit
Количество игроков: до 4 Онлайн: http://www.jsrf.com

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9876

Как бы банально это ни звучало, но Jet Set Radio была и остается непризнанным шедевром. Эту игру даже сравнить не с чем — решительно все в ней было необычно, а подчас — революционно. Именно с JSR началась повальная мода на технологию cel-shading. Но, несмотря на бившую через край оригинальность, великолепную графику, гипнотически-привлекательный саундтрек, продалась игра довольно плохо — как в США, так и в Японии.

Олег Коровин
korovin@gameland.ru

Smilebit'у было ясно с самого начала, что следующую часть сериала им придется делать уже не на Dreamcast. При всех достоинствах этой платформы студия просто не успела бы выпустить сиквел до того, как консоль безнадежно бы устарела. В результате выбор пал на Xbox. Лучшую платформу для **JSRF** было найти сложно — технологически продвинутая, стремительными темпами набирающая популярность во всем мире приставка как нельзя лучше подходит для того, чтобы взять реванш за провал первой части игры.

> В Японии, где народ просто фанатеет от всевозможных дорогостоящих collectibles, отдельно от самой игры будет выпущен диск с музыкой из Jet Set Radio Future. Правда, в него войдут лишь 22 из 30 треков. Стоить альбом будет около $40 и за пределами Японии продаваться не будет. Жаль!

> **Лучшую платформу для Jet Set Radio Future было найти сложно — технологически продвинутая, стремительными темпами набирающая популярность во всем мире приставка как нельзя лучше подходит для того, чтобы взять реванш за провал первой части игры.**

Старый новый JSR

Начинается игра с ролика на движке. Первое ощущение от его просмотра — легкий шок. С одной стороны, перед нами все тот же JSR, тот же Токиото (разве что 2024 года), та же банда GG, разъезжающая по городу на роликах и пугающая мирных жителей. Но с другой, если приглядеться, — это уже совершенно иная игра и совсем новый город. Небоскребов стало гораздо больше и теперь они действительно выросли до небес, по улицам разгуливают десятки пешеходов, машины по дорогам кое-где едут сплошным потоком. Все это великолепие идет при 60 кадрах в секунду, лишь изредка притормаживая (по абсолютно непонятным причинам, потому как торможение обычно начинается при очень малом количестве объектов на экране). **JSRF** красива ровно настолько, насколько это полагается японскому шедевру, вышедшему на Xbox. Город стал гораздо более живым и интерактивным: мы можем гонять стаи ворон, рассевшихся на нашем пути, сбивать рекламные стенды, врезаться в кучи аккуратно поставленных коробок и смотреть, как они осыпаются на землю (хотя, рассыпавшись, они просто исчезают, что серьезно портит удовольствие от процесса). Можно даже разбить парочку витрин, если у кого-то еще осталось для этого вдохновение после Wreckless.



В недостатке рекламных вывесок Токиото упрекнуть сложно.



СТРАНА ИГР ЗОЛОТО

rating

Олег Коровин	9	Практически все, что можно было улучшить в Jet Set Radio, разработчики улучшили. И получилась Jet Set Radio Future.
Валерий Корнеев	9	«Дико классно» - это про нее. Графика – фантастическая, звук – безбашенный, геймплей – ураганный.
Михаил Разумкин	8	Все та же бесшабашная игра о граффити и роликах с реактивной тягой, но улучшенная система «наводки» значительно упростила игровой процесс.
Юрий Поморцев	8	Несмотря на пару досадных недоработок, JSRF оказалась незаурядной, феноменально стильной и удобной в управлении игрой.

34
средний балл
8,5



В JSRF поддерживается многопользовательская игра до 4 человек. Запасайтесь большими телевизорами.

Ролики: новый взгляд

Насладившись красотами **JSRF**, можно приступать к игре. Как и раньше, начинается все в гараже. Хотя теперь называть это гаражом несколько некорректно: тутошний garage — весьма приличный по размерам полигон, где не только собираются все члены GG, но и где можно вволю попрактиковаться как в езде на роликах с препятствиями, так и в рисовании граффити. Робот Roboy по кличке Roboy, которого мы можем звать просто Roboy (сам так говорит), научит нас всем тонкостям роллерского искусства. А поучиться есть чему.

Хотя управление изменилось и не слишком сильно, количество и каче-

Граффити можно наносить и катясь по перилам.



ство трюков, выполняемых нашими героями, претерпели весьма серьезные изменения. Если помните, в JSR достаточно было подпрыгнуть повыше и персонаж сам крутил невообразимые сальто. Теперь же для выполнения трюков появились отдельные кнопки. Сложнее игра от этого нисколько не стала, а вот чувство морального удовлетворения от того, что нам позволили самим накручивать комбы, появилось. Теперь даже катясь по перилам можно заниматься акробатикой. Кстати, от этого герой движется быстрее, что в **JSRF** особенно важно: подниматься снизу вверх нам придется очень часто. Самое высокое здание JSR как минимум вдвое меньше небоскребов в сиквеле. Подъем по хребту спиралеобразной статуи дракона на такую верхотуру, откуда виден весь уровень, доставляет незабываемые ощущения. А уж падать оттуда...

Отныне мы можем подниматься по вертикальным поверхностям. На роликах! Не по любым, конечно, но телеграфные столбы, трубы, светофоры — к нашим услугам.

Еще одно новшество — отныне мы можем подниматься по вертикальным поверхностям. На роликах! Не по любым, конечно, но телеграфные столбы, трубы и светофоры — к услу-

Время действия игры 2024 год. Но это не значит, что с момента окончания JSR прошло 24 года. Разработчики создали альтернативный мир, который можно описать так: а что было бы, если бы все те же герои оказались в Токиото будущего? Поэтому из всех персонажей постарел только легендарный DJ Professor K. Yo-yo, который в первой части игры выглядел лет на 10, тоже несколько возмужал, но явно не на 24 года. Все остальные герои почти не изменились — если не считать их слегка обновленного гардероба.



Пугать пешеходов — одна из главных радостей роллера.

гам роллеров. Практически все уровни **JSRF** спроектированы так, что по ним можно перемещаться, вообще не касаясь земли. Вскакиваем на перила, перепрыгиваем на невысокое ограждение, потом несколько прыжков по скамейкам, оттуда на фонарный столб, пара минут катания по проводам — и мы уже на крыше. Хотя иногда по одним только проводам можно объехать почти весь уровень.

Игровой процесс **JSRF** гораздо более скоростной, чем в предшественнице. В правом нижнем углу экрана по такому случаю даже обретается спидометр. Разработчики сделали все возможное, чтобы позволить нам перемещаться с максимальной скоростью, нигде не задерживаясь. Десять баллончиков с краской можно разменять на сверхускорение. Действует оно недолго, но эффект имеет нешуточный. После нажатия кнопки boost город преображается до неузнаваемости. Мало того, что предметы проносятся мимо нас с головокружительной скоростью, все это еще сопровождается motion blur'ом: очертания домов и людей размываются, что еще больше усиливает эффект скорости. Изменилась и система рисования граффити. Теперь мы

> По сравнению с предыдущей частью в JSRF значительно похорошел редактор, с помощью которого можно создавать собственные граффити. Тут нам и всевозможные шрифты для текстов, и опции, позволяющие размещать каждую букву в произвольном месте, регулировать их объемность и размер. Но главное — теперь можно вводить слова длиной до 15 букв, а то в первой части написать Gameland никак не получалось...



Мир JSRF — это прежде всего яркие, сочные краски.

не управляем рукой художника с помощью рычажка — чтобы нанести рисунок, достаточно просто подъехать к нужному месту и нажать одну кнопку. Кто-то, возможно, будет этим разочарован, но такова уж задумка разработчиков — игрок не должен останавливаться ни на секунду. Специально для рисования граффити была введена система контроля скорости перемещения персонажа. Дело в том, что проскочить мимо заветного tag point'а проще простого. Однако с помощью нескольких несложных манипуляций рычажком управления мы можем плавно замедлить ход, не останавливаясь полностью.

Покой нам только снится

GG — далеко не единственная группировка роллеров в Токиото. Как и раньше, нам предстоят территориальные войны с другими бандами и выяснение того, чьим граффити быть на стенах окрестных домов. И, конечно, нам снова не будет давать житья местная полиция, купленная с потрохами преступным синдикатом Rokkaku. Впрочем, методы борьбы с ними довольно сильно изменились. Забудьте о тех днях, когда мы трусливо убегали от патрульных нарядов. Теперь, завидев группу человечков в форме, мы без колебаний бросаемся в самую ее гущу. Полицейские, в которых мы врезались, падают на землю, нам остается лишь подъехать к ним, держа баллончик с краской наготове и покрасить негодяев — все, они нейтрализованы. Некоторых особо крутых блюстителей порядка можно сбить с ног, лишь использовав ускорение. А дальше тактика та же. С техникой расправиться несколько сложнее, но ничего невозможного здесь нет.

> **Забудьте о тех днях, когда мы трусливо убегали от нарядов полиции. Теперь, завидев группу человечков в форме, мы без колебаний бросаемся в самую ее гущу.**

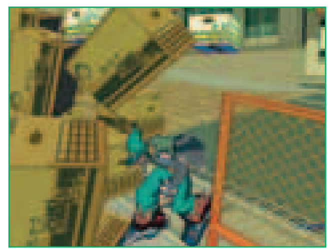




Структура миссий поменялась изрядно. Полиция не преследует нас по всему уровню — обычно она появляется, когда мы выполняем одну из задач миссии. В этом случае необходимо избавиться от всех супостатов, прежде чем нам позволят двигаться дальше. В конце уровня, как правило, поджидает испытание на умение как следует кататься на коньках. Кто-либо из персонажей бросает нам вызов: мы должны либо выиграть гонку, либо добраться до определенной точки на карте, либо успешно выполнить трюковую комбинацию. Даже после того, как все цели миссии выполнены, нас не отправляют в гараж в принудительном порядке. Мы можем кататься, сколько душе угодно, благо и посмотреть есть на что, и временные ограничения теперь отсутствуют. Кроме того, на каждом уровне спрятана кассета, найдя которую мы получим возможность открыть новые graffiti souls — они пополнят список доступных нам граффити.

Оркестр, музыку!

О саундтреке **JSRF** говорят больше, чем о самой игре. Проведя за ней не час и не два, могу сказать: да, музыка действительно настолько хороша, насколько ожидалось. Хотя в удачном



саундтреке сиквела после **JSR** никто и не сомневался. Огорчает то, что во время миссии нельзя поставить песню по своему выбору. Возможность использовать в качестве звуковой дорожки музыку с жесткого диска приставки тоже отсутствует, но это уже вряд ли можно считать недостатком. Все-таки стиль в **JSRF** превыше всего, а песни "со стороны" могут безнадежно его испортить.

Сейчас сложно сказать, станет ли творение Smilebit хитом. В Японии во время запуска Xbox было продано менее 10,000 копий игры. Удачным стартом это назвать трудно. В США сериал JSR популярнее, но делать долгосрочные прогнозы пока трудновато. С одной стороны, в **JSRF** есть огромное количество достоинств, чтобы привлечь игроков. А из более-менее серьезных недостатков можно отметить лишь некоторые проблемы с камерой, доставшиеся в наследство от предшественницы. **JSRF** — продолжение провалившегося проекта, так что рассчитывать на его популярность у бывших поклонников не приходится. Впрочем, ни первое место в хит-парадах, ни его отсутствие не изменят того факта, что перед нами настоящий шедевр. END

Форсаж

- Большой выбор трасс
- Постоянно обновляемый парк автомобилей
- Спецэффекты и графика высочайшего уровня
- Великолепное музыкальное и звуковое сопровождение
- Удобный интерфейс и простое управление
- Игра по локальной сети и через Интернет

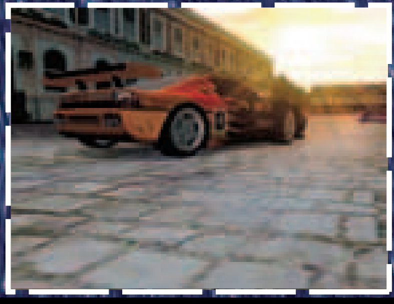


Системные требования:

Операционная система Microsoft® Windows® 95/98/Me/2000/XP, процессор Pentium® II 300 МГц или аналогичный, 64 МБ оперативной памяти, совместимый с DirectTMX® 7.0 видеоадаптер с 8 МБ памяти, 16-битная звуковая карта, 4-скоростное устройство для чтения компакт-дисков или DVD-дисков. 250 МБ свободного места на жестком диске, мышь, модем для доступа в Интернет (желательно).

Игра дает прекрасную возможность промчаться на бешеной скорости по самым сложным и непредсказуемым трассам, отточить свое мастерство водителя и устроить состязание с компьютерными соперниками или друзьями. В вашем распоряжении множество моделей машин с различными ходовыми качествами. Итак, если скорость - ваш конек, а рев двигателя поднимает уровень адреналина в крови, то "Форсаж" - это именно то, что вам нужно!







Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru.Доставка по Москве - бесплатно!

Поддержка для зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru

По всем вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru

ИЗДАТЕЛЬСТВО Media2000

Новый Диск

Rage

www.nd.ru

RIM Battle Planets

НОЖКИ ШРЕДЕРА

PC
Жанр: 3D TB/RTS **Издатель:** Fishtank Interactive **Разработчик:** Trinode Entertainment
Количество игроков: до 8 **Онлайн:** http://www.trinode.com/
Требования к компьютеру: PII 450, 128 MB RAM, 3D-ускоритель, 220 MB HDD

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF8720

Ну приехали, здрасьте... Не в меру подобревший редактор в этом номере одарил меня аж двумя трехмерными стратегиями, да какими! Одна хуже другой. В процессе раскрытия заговора выяснилось, что обе игры — европейки по происхождению, а данный экземпляр прикатил из Германии. Безусловно, das ist fantastisch. Спасибо тебе, редактор, большое!

Денис Зельцер
maxiden@gameland.ru

Как кинотеатр с попкорна, любая игра начинается с заставки. По качеству вступительного ролика обычно можно судить и об общем уровне выделки продукта. Так вот, интро милейшей **RIM Battle Planets** являет собой полнейший и безоговорочный трэш. Несколько бравых солдат спокойно загорают на кузовах своих мини-танков. Лежат они так, как будто здесь только что побывал Годзилла и проломал всем позвоночники. Кто-то с помощью своего наладонника любуется на фривольные изображения землянок. Далее по плану: взрывают, прилетают, уводят, окружают. Добро пожаловать в **RIM Battle Planets**.



Try Me Out

RIM Battle Planets вовсе не есть стратегия в казуально-попсовом понимании этого жанра. Это чистой воды варгейм, а точнее реверанс в сторону избранных фанатов компьютерного сериала о четырех частях Battle Isle. Впрочем, немецкие разработчики из Trinode не пошли по пути полного копирования (как сделали их коллеги в игре Dark Planet), а решили внести, так сказать, нечто свое. Свое называется Round-Based System. Дело в том, что RIM — не чисто походовая стратегия, а суть помесь Real-Time/Turn-Based. Нежизнеспособность подобной смеси в варгеймах, правда, показала Battle Isle: The Andosia War как раз перед тем, как отправиться на небеса. Но не в этом дело.

RIM Battle Planet изготовлена (это с гордостью отмечается на сайте) отделением "Премиальных" игр. Интересно, чем же тогда кормят несчастных казуалов? Симулятором ловли осетрины третьей свежести?

Дело в серьезности подхода. **RIM** — безусловно, серьезная игра, для взрослых. В ней все очень-очень строго. Эти самые раунды делятся ровно на две фазы. В первую юниты передвигаются и расставляют свои остовы на карте, во вторую — принимают приказы касательно атакуемых



Иконки под полосой повреждения символизируют отдельные системы машины.

В стратегических играх мы видали идейки и получше, чем Round-Based System. Например, нормальный turn-based режим. По-моему, с ним было все в порядке, разве нет?

rating

Денис Зельцер	5	Настоящий стопроцентный трэш годичной давности.
Валерий Корнеев	5	Взявшись за руки, RIM и Battle Isle: The Adosia War дружно отправляются на кладбище стратегических игр.
Виктор Перестукин	5	Робкая надежда на возрождение сериала Battle Isle умерла под многотонным грузом багов и недоработок.
Юрий Поморцев	6	Заявка на серьезный стратегический геймплей закончилась провалом. Если бы не сносная графика, добавил бы "полным".

21
средний балл
5,3



Графика в игре выглядит так, как будто 3D-ускорители еще не изобрели.

объектов. Далее нажимаем кнопку End Round и смотрим захватывающее видео на тему того, как один юнит стреляет в другого с помощью спрайтового огня. Все это с претензией на Hollywood style-режиссуру. (Голливуд, конечно, не вышел, а вот на индий-



ское кино потянет — камера криво показывает обоих участников сверху, затем улетает).

В общем, в стратегических играх мы видали идейки и получше, чем Round-Based System. Например, нормальный turn-based режим. По-моему, с ним было все в порядке, разве нет? Впрочем, адепты умирающей касты не-RTS стратегий оценят и это.

Говоря по существу

Ладно, перейдем от теории к собственно игре. Каково играть в **RIM Battle Planets**, спрашивают наши самые юные читатели? Играть в **RIM Battle Planets**, отвечаю, совсем не каково. То есть никак. Давайте посмотрим, потеря каких именно органов привела пациента в столь жалкое состояние.

> Будь виртуальная камера RIM Battle Planet живым оператором, она обязательно схлопотала бы в челюсть правой, ибо ТАК издеваться над пользователем — это искусство.

Цитата 1: "Тупой, еще...". Разумеется, был заявлен невероятный интеллект врагов (Каспаров в обнимку с Deep Blue отдыхают в лаптях на печке). На

> **Игра приветствует нас кошмарным ландшафтом, достойным разве что первого выпуска "Команча", и жуткими угловатыми бездетальными юнитами, как будто взятыми из примеров к брошюрке по созданию компьютерных игр.**

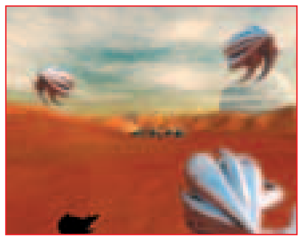


поверку оказалось, что оного интеллекта нет даже у наших, у своих. Поясняю. То, что вражьи головы атакуют самых удаленных противников (ущерб от выстрела снижается с увеличением расстояния) — это ладно. И передвигаются ровно так, чтобы их можно было удобно отстреливать. Ничего, видали и похуже. Но объяснить то, что в мае 2002 года собственный юнит на пути к цели спотыкается на первой же луже... Невозможно! И если во всяких RTS такие вольности прощаются, то здесь мы теряем points.

Цитата 2: "Мама, я урод?" Урод, сынок, урод. Кошмарный ландшафт, достойный разве что первого выпуска "Команча", жуткие угловатые бездетальные юниты, как будто взятые из примеров к брошюрке по созданию компьютерных игр. Анимация взрывов и выстрелов, как уже упоминалось, поистине безобразна и мегапикселизованна. Эффектов никаких, если не считать непонятные белые полоски и точки (соответственно дождь и снег). И при всем этом — игра совершенно не торопится. И если на моем штатном P4 скорость еще вполне сносна, то на машинах послабже — в перерывах между кадрами бегаем за бутербродами. Уродливая, да еще и капризная! Ну где же такое видано?!

Ich bin dum

Думаю, общий диагноз RIM определен. Осталось пройтись по мелким деталям. Интересно реализована система повреж-



дений юнитов. Каждый обладает некоторым условным набором систем: защитные щиты, двигатели, оружие — и повреждения влияют раздельно на каждую систему. Юнит может быть обездвижен, а затем лишен возможности стрелять. Этот светлый пример показывает, что Trinode явно не собиралась специально кормить оголодавшую варгейм-общественность откровенным отстоем. Просто так вышло. Не хватило опыта, понимаешь.

Ну и напоследок — прощальный аккорд. Покопавшись на сайте Trinode, я обнаружил обескураживающий факт: на родине пива и блондинок, в Германии, **RIM Battle Planets** была выпущена... Ухватитесь за стул... В мае 2001 года! То есть ровно ГОД назад. Видать, много времени занял перевод игры на английский. Под видом свежей говядины нам попытались подсунуть протухшие ножки Буша, пардон, Шредера. А такое мы не прощаем.

END

Pirates: the Legend of Black Kat

10.000 ПОЛИГОНОВ НА СУНДУК МЕРТВЕЦА!

Жанр: action **Издатель:** Electronic Arts **Разработчик:** Westwood Studios
Онлайн: http://www.westwood.ea.com/games/pirates/

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9492

Йохохо! На повестке дня очередная игра, где можно расслабиться и покромсать тонким лезвием героев морских эпопей XVII века, ну и просто монстров, не вовремя оказавшихся на вашем пути. Звон боевого металла, выстрелы пушек и взятие корабля на абордаж — классическая романтика! Сейчас разберемся, удался ли Westwood заплыв на пиратскую дистанцию в этот раз.



Паруса настолько внушительно наполнены воздухом, что не замечаешь направления движения облаков.

Neomega
neomega@mail.ru

Блеклый клон или... яркий клон?

Pirates: LBK не выглядит пророческим откровением — мы все это уже где-то видели. У меня, например, моментально всплыла ассоциация с Berserk: Gut's Rage для Dreamcast и, пожалуй, с первой инкарнацией Zelda для N64. Как обычно в пиратских приключениях, биться насмерть можно на суше и на море, и здесь игрушка время от времени таки радует сидящего в каждом из нас любителя экзотики. Ведь не столь часто мы сталкиваемся в консольных играх с трехмерными баталиями на парусных кораблях... Но если последние выполнены вполне на уровне (о чем чуть ниже), то само путешествие Катарины де Леон (Katarina de Leon) вдоль по сценарию протекает на фоне стандартного набора декораций "тропический остров". Такая же неоднозначность и с трехмерными моделями: сами они сделаны — глаз не оторвешь, а вот текстурирование и анимация подкачали. Кэт будет махать клинком абсолютно так же, как это происходит в остальных подобных приключениях, хоть бы и в Tomb Raider. А вот анонсированные морские бои вызовут нарекания разве что у самых завзятых "реалистов" и нелюбителей условностей: для удобства обзора паруса на кораблях иногда становятся прозрачными. Зато выглядит действо очень красиво: шум, треск, ядра свистят, взлетают в небо куски обшивки... про местную воду вообще можно слагать поэмы. Она завезена сюда с Байкала — такая же прозрачная, голубоватая, позволяющая видеть подводный мир (со

Девичья фамилия

В процессе разработки Westwood обнародовала первое название игры: Pirates of Skull Cove. Под этим именем проект строился несколько лет, а вышел с Кэт в подзаголовке.



Продиктовано тем, что игра потеряла часть своей глобальности, да и такую героиню не грех лишний раз помянуть. Знай, типа, наших!

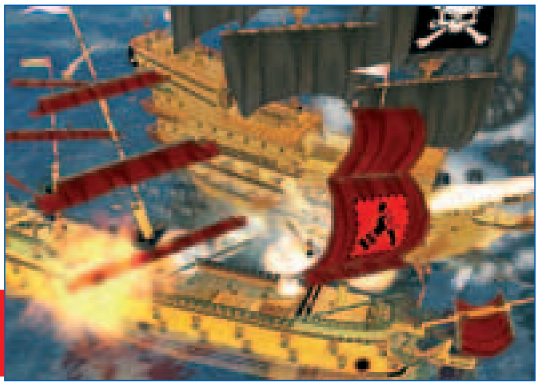
Морские бои вызовут нарекания разве что у самых завзятых "реалистов" и нелюбителей условностей: для удобства обзора паруса на кораблях иногда становятся прозрачными.



rating

Neomega	7	Не самый зазорный способ провести полчаса за джойстиком. За это время вы успеете красиво потопить пару галеонов, здесь это главное.
Валерий Корнеев	6	Tomb Raider + Zelda – Miyamoto = средний рейтинг. По мне, так своих пиастров игра не стоит.
Михаил Разумкин	7	В меру красивая и совершенно ненапрягающая игра на пиратскую тему, обладающая очень удачным управлением.
Юрий Поморцев	7	Редкая приставочная игрушка позволяет столкнуть в бою пиратские галеоны. Этим и богаты. Других изысков что-то не наблюдается.

27
средний балл
6,7



На палубе шаром покати: все увлечены игрой в Морской Бой, стоя за пушками.

всей его флорой, фауной и кладбищами кораблей) на многие метры вглубь. Далее, следуя законам жанра, "камера обозрения" далеко не универсальна. Годы усилий разработчиков, входящих в Братство Бойца по сражению с игровыми камерами, похоже, прошли даром: сам капитан Флинт не смог бы заставить здешнюю представительницу этой породы не выпускать противника во время драки из виду. Смиримся, друзья, такова карма. На открытой местности, когда никто не нападает, камера ведет себя вполне удобоваримо: ей просто не за что зацепиться, чтобы застрять или зависнуть. Люди из Westwood сжалились над нами и позволили управлять вертлявой в одном из режимов — во время боя на кораблях ручкой L3 на джойстике мы управляем передвижением своей лодки с парусами, а вот правым "рулим" камерой. И на том спасибо.

Откапываем подарки

Как бы не старались подогнать пиратов под разные игровые рамки, делая их сухопутными и стаскивая с плеч попугаев, Главная Пиратская Фича неизменно фигурирует везде и всегда: морские хищники алчут сокровищ. По идее-то, конечно, все люди их немножко алчут, но мания закапывать и раскапывать сундуки с блестящими диковинками была особо популярна в прошлые века у параноиков с колюще-режущими предметами. Чтобы передать эмоции Катарины, снедаемой желанием найти клад, авторы заставили джойстик трястись мелкой дрожью по мере приближения персонажа к тайнику. Таким образом, Кэт исследует тропический архипелаг не только на предмет торчащей из кустов банданы (как предупреждения о засаде), но и в целях пополнения счета в банке Марко Поло. Это разнообразит игровой процесс и позволяет кладоискателям вдоволь набегаться по островам, перерывая каждый холмик. Остальным предлагается завести дружбу с персонажами, бродящими вокруг на предмет раздачи квестов, а также с дикорастущими крабами в пустыне, пиратами в джунглях и традиционными скелетами на кладбищах. Теоретически, все это плавно подведет Кэт к вырезанию определенной стайки пиратов и свершения мести за, как уже сказано, смерть незадачливого папаши. Практически же мы получаем совсем не провальный проект со вполне стандартной графикой и занимательным экспериментом в виде морских боев в стиле Twisted Metal — проект, в который играть несложно и интересно... как минимум, на первых порах. Да, про десять тысяч полигонов в заголовке, так это была шутка.

Штампы?

Если вы помните Uncharted Waters 2: New Horizons (Koei, Mega Drive), несравненную эпопею о морской жизни торговцев и пиратов семнадцатого века, можете заметить явное сходство между одной из шести героинь UW2: NH и Кэт. В вышедшей в 1995 году UW2 единственную пиратшу звали Catalina Erantzo, и она искала виновника смерти ее брата. Наша сегодняшняя Катарина пишется с другой буквы и несет возмездие за упокой папаши — на этом различия кончаются.



Черное и красное в одежде подчеркивает сексуальность. Черного — хватает.

НА ДИСКЕ PATCH К НОМЕРУ

Warrior Kings (Лорды Войны)

ДА ЗДРАВСТВУЕТ КОРОЛЬ!

PC
Жанр: RTS/RPG Издатель: Microids/Новый Диск
Разработчик: Black Cactus Количество игроков: до 9
Онлайн: http://www.warriorkings.com/
Требования к компьютеру: PII 350, 128 MB RAM, 3D-ускоритель

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF7597

Игры, появляющиеся ниоткуда, всегда представляют интерес — хотя бы из простого любопытства. Конечно, с Warrior Kings мы были заочно знакомы еще до релиза, но никто особенно за этим проектом не следил. Ну кто такой этот Black Cactus, чтобы оказывать ему столько чести?! Да и Microids, хотя периодически и попадает в поле нашего зрения, изданием суперхитов особо не балует. Поэтому знакомство с игрой превратилось в столь редкую в последнее время приятную неожиданность.

Олег Коровин
korovin@gameland.ru

Хотя началось общение с **Warrior Kings** как раз с плохого. Дело в том, что, запустив игру, пришлось чуть ли не минуту ждать, пока загрузится меню! Загрузки — вообще бич **WK**. Выполняя миссию и столкнувшись с неожиданной проблемой, приходится как следует думать, что лучше: загрузить save, пожертвовав нервными клетками в ожидании load'а, или продолжить игру и постараться найти выход из ситуации.

Tutorial произвел неоднозначное впечатление. На моей памяти это первый случай, когда обучающие миссии (внимание!) неинтерактивны. Поэтому пришлось просто молча внимать. По мере углубления в дебри геймплея, описываемого во всех деталях, мной все больше овладевало смятение. Крестьяне, деревни, города, доставка ресурсов, фермы, мельницы, торговля, развитие замка, огромные армии, формации, куча видов юнитов, их боевые характеристики, основы ведения сражений... Ничего себе! Если это только tutorial (в который обычно включается далеко не все), то что же будет в самой игре? Как же с этим всем разбираться, если мне даже не дали попробовать? Как вообще можно скрестить экономическую модель Stronghold и масштабные бои Shogun в рамках одной миссии? Признаюсь, кампанию начинал не без опасения.

Не покидают мысли, что Warrior Kings — это тот Warcraft 3, каким он мог бы стать до решения разработчиков делать банальную RTS.





В игре масса кинематографичных сцен.

Начинается миссия, и первое, что предстает моему взору — это внушительных размеров город (сравнимый с не самым маленьким поселением в каком-нибудь Might and Magic). Хотя в терминах RTS это вполне можно назвать "базой", потому что каждое здание города — не декорация, а строение, которое мы сами можем возвести. Ну все, думаю. Пока я буду разбираться с десятками разнообразных сооружений и выяснять, какое из них для чего предназначено, меня уже десять раз убьют. И в первую очередь — главред, за опоздание. Но тут обнаруживается нечто, что позволяет вздохнуть спокойно и дальше уже не волноваться. **WK** весьма дружественно настроен по отношению к игрокам и вводит нас в курс дела постепенно и не

В России игра издается компанией "Новый Диск" под названием "Лорды Войны". Практически все, кто слышит об этом проекте впервые, удивленно спрашивают: "Неужели это локализованная версия Warlords?!". Нет, это не Warlords, это совсем другая игра. Трудно сказать, намеренно ли издатели добивались вынужденного сравнения, но путаницу с названиями им устроить удалось.

rating

Олег Коровин	8	Игре не хватает лоска, что, впрочем, не мешает разглядеть в ней потенциальный хит.
Валерий Корнеев	6	Очень даже, я вам скажу. Я, например, себе приобрел.
Виктор Перестукин	6	Нудное развитие и строительство не для меня. Или мы рубимся на мечах или возводим город.
Юрий Поморцев	9	Вы еще читаете? Бегом в магазин!

29
средний балл
7,3



Orb formation многократно усиливает защитные качества юнитов, зато они лишаются возможности перемещаться.

торопясь. Мои страхи оказались неоправданными. Город действительно огромен, но принадлежит он не нам, а нашему союзнику. Для нас приготовлено место поскромнее: два домика, несколько крестьян и воинов, с которыми нам и предстоит начинать.

Хозяйственная модель **WK** на первый взгляд очень похожа на упомянутый Stronghold, но это лишь внешнее сходство. Из ресурсов — еда, дерево, камень и золото. Еда нужна в первую очередь для поддержания армии и мирного населения. Мы разбиваем пшеничные поля,

Карты **WK** просто огромны. На них нас поджидают не только враги, но и мирные поселенцы соседних городов и деревень. Почти в каждом поселении для нас приготовлено какое-либо задание — спасти людей от варваров, найти пропавшего без вести и т.д. За выполнение квеста мы можем получить новые технологии, дополнительных работников или целое поселение, решившее стать частью нашего феода. Не покидают мысли, что **WK** — это тот Warcraft 3, каким он мог бы стать до решения разработчиков делать банальную RTS. Атмосфера заправского ролевика не покидает ни на минуту. Нечасто в стратегиях нам дают возможность погулять по карте — просто потому, что это интересно. По ходу миссии нам довольно часто демонстрируют сюжетные ролики. Сделаны они на манер Black and White, то есть камера просто крупным планом показывает действующих лиц, а потом возвращается в свое обычное положение. И снова возникает впечатление, что мы играем в RPG. По части атмосферы **WK** действительно великолепен.

Несмотря на то что все юниты в игре трехмерны, в сражениях могут участвовать сотни людей. Тактика – не пустое слово для **WK**. Грамотное использование формаций и рельефа, преимуществ одного типа войск перед другим, учет эффекта атак с фланга и тыла — обо всем этом придется помнить, ведя в бой свои армии. Порой подводит несколько не-

Крестьяне, деревни, города, доставка ресурсов, фермы, мельницы, торговля, развитие замка, огромные армии, формации, куча видов юнитов, их боевые характеристики, основы ведения сражений… Ничего себе!

строим мельницы, фермы — еда уже потекла к нам в хранилище. Для добычи других ресурсов достаточно просто послать крестьян к соответствующему источнику сырья. А вот золото можно получать не только в шахтах, но и на внешнем рынке. На карте есть trading posts, куда мы можем посылать своих торговцев, тем самым пополняя казну. Перевозятся все ресурсы на тележках (их количество произвольно), которые можно перехватить, лишив одну из сторон поставок припасов. Выглядит все действительно как в Stronghold — размеренная деревенская жизнь, работающие крестьяне, бескрайние поля и т.д. Но основное отличие **WK** в том, что налаживается экономика довольно быстро, а дальше функционирует сама по себе, позволяя нам сосредоточиться на более интересных вещах.

Это зрелище не вызывает у вас ассоциаций с картой Castle Ironfist из M&M VI?





Не сомневайтесь, это кадр из игрового процесса.

привычный интерфейс, который практически невозможно настраивать, но к нему можно приспособиться.

WK очень красив. По крайней мере, таково общее впечатление — необъемные открытые пространства, толпы трехмерных юнитов, колоссальные возможности масштабирования (практически как в Black and White). Хотя, конечно, объектов на карте могло быть и побольше, детализация юнитов оставляет желать лучшего, анимация несколько аляповата… Но в целом, повторюсь, игра красива.

WK — очень продуманный и масштабный проект, недостатки которого не имеют отношения к игровому процессу. Интересен и необычен он настолько, что пропускать его просто нельзя. Удивительно, но на нас практически с неба свалилась великолепная RTS. END

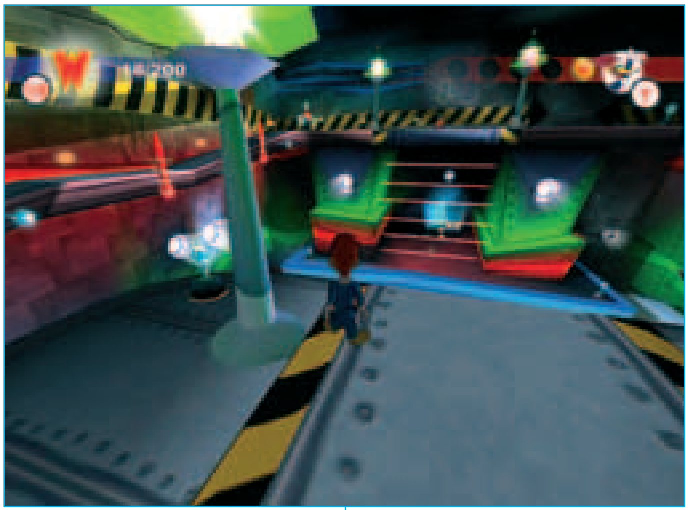
Вуди Вудпеккер

PC **Жанр:** action **Российский издатель:** 1С/Nival Interactive **Разработчик:** Cryo Interactive **Количество игроков:** 1 **Требования к компьютеру:** PII 300, 64 MB RAM, 3D-ускоритель

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10402

Формула создания подобных платформеров очень проста: в меру глупый сюжет, много ярких красок и запоминающийся герой в главной роли.

Олег Коровин
korovin@gameland.ru





Если бы не яркие краски, уровни были бы откровенно скучными.

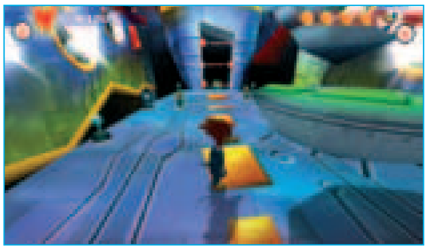
"Вуди Вудпеккер" создан как раз по этому обкатанному рецепту. Но, увы, проект получился исключительно детский. Ничего такого, что могло бы привлечь к нему adault-геймера здесь нет. Нет ни фирменного смеха чумового дятла, ни подобающей озвучки, Птица вообще ничего не говорит, хотя должна бы отличаться умом и сообразительностью.

Что касается игрового процесса, здесь все в порядке. Прыгаем по островкам, собираем бонусы в виде звездочек, долбим клювом немногочисленных врагов. Придраться не к чему — все это мы уже видели миллион раз. Миллион первый хуже не стал.

Неприкрытых недостатков у игры немного. Один из главных — дизайн. Его просто нет. Уровни — это хаотическое нагромождение платформ и выключателей. Зато взаимодействовать со всем этим гротескным богатством очень просто. Управление весьма отзывчиво и нареканий не вызывает. Чего не скажешь о камере, которая слишком часто начинает выкидывать коленца, не позволяя увидеть, куда же мы прыгаем.

Юной публике игра наверняка понравится. "**Вуди Вудпеккер**" действительно очень яркая, в меру красивая (хотя, конечно, не супертехнологичная), очень легко осваиваемая и легкопроходимая игра. Что примечательно – она почти лишена недостатков. Впрочем, как и достоинств. Если вы вошли в половозрелый возраст, лучше купите Mario Sunshine вместе с GameCube. END

Вдалеке лежит бакс. На него можно сыграть в Black Jack.



rating 6 Игра не вызвала ровным счетом никаких эмоций – и это порядком настораживает.

СКЛЕПИК НАЗАРОВА

Atria 2

PC **Жанр:** RPG **Издатель:** Jamie System Development **Разработчик:** Jamie System Development **Количество игроков:** 1 **Онлайн:** http://www.jamiesystem.com/ **Требования к компьютеру:** PII 300, 32 MB RAM, 3D-акселератор

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp? code_cat=COF11336

master@gameland.ru

Когда-то давным-давно, в одной далекой стране, жил да был и пиво пил прекрасный, словно автопортрет Пикассо, принц... Знакомое начало, не правда ли? Так или почти так начинается львиная доля RPG, появляющихся на прилавках магазинов. Очень похоже начиналась и игра **Atria 2.** Однако продолжилась она так, как невозможно себе представить и в самом ужасном сне...

R.I.P.

Когда-то считалось, что все наши беды от водки. В лучшем случае, от коньяка. Теперь становится ясно, что к этим двум причинам добавляется еще одна. Это RPG, которые создают люди, в тайне ненавидящие всех без исключения игроков. К таким "людям" относятся и разработчики **Atria 2.**

Впрочем, вполне возможно, что вы об этом не догадаетесь даже если приобретете вышеназванную игру. Ведь уже ее запуск является нетривиальной задачей. Терпеливые игроки наверняка рано или поздно найдут ту единственную клавишу, которая отвечает практически за ВСЕ действия в **Atria 2.** Называть ее здесь мы не станем, поскольку в таком случае игра лишится, возможно, единственного элемента загадочности и таинственности. Дело в том, что игровой процесс представляет собой чтение довольно невырази-

R.I.P.



Extreme Warbirds

PC **Жанр:** simulator **Издатель:** Microsoft
Разработчик: Abacus Software
Требования к компьютеру: PII 233, 32 MB RAM

Дополнительная информация: http://www.microsoft.com

Александр Черных
holod@gameland.ru

Деньги давай!

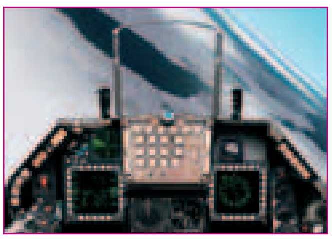
MSFS я не люблю, в отличие от того же Flight Unlimited, и сейчас буду убивать. Уж больно майкрософтовский продукт несуразен, да и визуально страшен (как крокодил). Но вот add-on'ы к нему выходят регулярно. Последний – **Warbirds Extreme**, о котором мы и всплакнем. По сути, просто набор самолетов, который можно привязать к Flight Simulator 2002 или Combat Flight Simulator 2.0. A-10, F-15, B-2, F-16. Интересно? Мне тоже не очень. Ума не приложу, сколько можно выпустить аналогичных «довесков». Но зато точно знаю для чего это делается – фирма Microsoft зарабатывает деньги. Причем, их ей дарит не абстрактный Пушкин, а мы с вами.



За что?

Убого отрисованные кокпиты (особенно это касается B-2). Тупое и задумчивое управление («рекомендуется Microsoft joystick»). «Никакая» динамика, страшные текстуры на земле, в общем – серая посредственность. И к этой посредственности прилагаются еще три с половиной самолета. Причем, не на халяву, а за деньги (по-моему, add-on стоит под 30 долларов). Не дождетесь! У меня на столе лежит «Ил-2» и греет душу фраза «купи отечественное». Я приобрел, и не пожалел. В общем, в одной руке джойстик, другой - держу под столом фигу, адресованную гражданину Гейтсу. Чего и вам, товарищи читатели, желаю. Покупайте наше! Теперь – можно, не стыдно и даже приятно. Классно быть патриотом в свое удовольствие...





У меня на столе лежит «Ил-2» и греет душу фраза «купи отечественное». Я приобрел, и не пожалел. В общем, в одной руке джойстик, другой — держу под столом фигу, адресованную гражданину Гейтсу.

rating 1
Караул. Держитесь от этого подальше и не говорите, что мы вас не предупреждали. Предупреждали. И заклинали шарахаться, как от чумы!

тельных реплик героев на фоне абсолютно статичных экранов. Время от времени они сменяются боевыми сценами, вызывающими спазмы желудка и воспоминания о боевиках на консолях 20-тилетней давности.

После этого начинаешь задумываться над извечными вопросами: зачем живет человек? Есть ли любовь? Кто подставил кролика Роджера? Доколе? И, наконец, что же делать с трупом игры **Atria 2**? Решение последнего вопроса приходит на удивление быстро. Оказывается, диски с RPG прекрасно умеют летать. Жаль только, что это единственный взлет, который может совершить **Atria 2**.



R.I.P.

ONLINE
Все бесплатные RPG Интернета
Обзоры самых известных бесплатных (!) ролевых игр. Часть первая и далеко не последняя.
NEOCRON. Немецкая атака на MMORPG
Новый MMORPG-проект от немецкого издателя CDV.
11 вариантов почтового ящика
Обзоры одиннадцати самых известных серверов, предоставляющих бесплатные почтовые ящики.
Flash-ролики
Третья серия отчетов от нашего лучшего flash-специалиста Алексея Усачева.
TACTIX
C&C: Renegade
Финал полного прохождения.
HoMM IV
Первая часть советов и тактики.
КОДЫ
ПИСЬМА

ВСЕ БЕСПЛАТНЫЕ RPG ИНТЕРНЕТА

Наша жизнь — штука не такая уж и веселая. Случается, что неприятности сыплются как из рога изобилия, а проявить себя должным образом не получается. Ролевые игры — лучший способ снять накатившую депрессию. Могучий воин или маг высшей категории не станут переживать из-за помятого крыла авто (в точку! – прим. ред.) или несданного зачета. А просто испепелят виновника аварии огненным шаром или снесут голову экзаменатору уверенным взмахом гномьей секиры...

Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

От бесплатных RPG многие воротят нос – мол, что может быть хорошего, если в проект не вложены сотни тысяч долларов. Да, кое в чем тут можно согласиться – большинство общедоступных игр отмечены невысоким качеством графики, а то и вовсе обходятся без нее.

Но есть и несомненные плюсы. Скажем, никто не сможет упрекнуть лучшие из такого рода проектов в том, что в них скучно играть! Их делают геймеры-энтузиасты, которым многое не нравится в коммерческих играх, и в своих разработках они подчас воплощают самые безумные идеи. Которые затем попадают в платные игрушки, а оттуда – на страницы журналов. После чего все хвалят фирму "X", забывая безвестного первооткрывателя чудесной новации.

Так что в этом "ролевом" номере и нескольких последующих выпусках "Онлайна" мы планируем рассказать о ВСЕХ бесплатных ролевых играх, доступных в Сети и мало-мальски интересных отечественному геймеру (а таких проектов – под сотню...). Причем упомянем мы и готовые игрушки, и те, что только тестируются. А уж ваше дело – выбрать что-то по душе. В любом случае, не потратите ни копейки, поймете, что там замышляют программисты-любители и вдобавок хорошо развлечетесь...

Графические ролевые игры

Это самый понятный вид бесплатных RPG, мало чем отличающийся от коммерческих аналогов. Так что не станем тратить ваше время, а перейдем непосредственно к обзору игр.

Dragon Spires



Интернет: *http://stuff2do.systs.net/dspire/*
Жанр: *RPG*
Разработчик: *Me&Mo*

Что такое Dragon Spires? Ну, если коротко, то практически Ultima Online, особенно в графике, только реализованная на Java. При этом играть можно или прямо из браузера, или скачать себе отдельный клиент (чуть меньше 2500 Кб), что немного ускорит игру.

Геймер оценит в Dragon Spires прежде всего обилие всяческих артефактов – магических свитков, бонусов и т.п., а также хорошие коммуникативные возможности. Общая линия игры лежит во вполне традиционном русле – развитие персонажа, накопление арсенала плюс стычки с соперниками (игроками и монстрами).

Помимо грубой силы в Dragon Spires широко используется магия.

Позитив: многообразие игрового мира, наличие многих атрибутов коммерческих RPG.
Негатив: утомительность игры вследствие низкой частоты обновления экранов.
Аналог: Furcadia

DUNG (Dantom's Universal Network Game)



Интернет: *http://www.dantom.com/dung/index.html*
Разработчик: *BYOND.Games*

DUNG – абсолютно уникальная система, где все готово для создания игр. Любых, в том числе и ролевых. Трудно поверить, но эти игры используют стандартный интерфейс и могут быть состыкованы друг с другом. Каждая из них к тому же готова содержать целую "гроздь" отдельных миров – от графического чата до средневековой фэнтези...

На сегодняшний день работает пять ролевых проектов, все они созданы любителями. Можно играть локально и в Интернете. Для доступа к этим играм необходимо установить клиентскую часть системы BYOND (http://www.dantom.com/dung/download/byond_setup.exe), она есть в версии для всех популярных ОС, затем запустить клиента и пройти мгновенную регистрацию.

Кстати, BYOND расшифровывается как Build Your Own Network Dream (Создай свою сетевую мечту). Что, в общем-то, довольно близко к правде, хоть мечта эта и выйдет не самой продвинутой в плане графики...

Позитив: обилие вариантов игр, легкость освоения, возможность создать свою игру.
Негатив: устаревшая графика.

Текстовые ролевые игры (RPG-MUD)

Сегодня большинству онлайновых геймеров надо объяснять, что такое ролевые MUD'ы и как они устроены. А ведь были времена, когда других игр-то и не было! Главное отличие этих игрушек в том, что они состоят из "голого" текстового интерфейса. Ни графики, ни звука. Команды, которые вы хотите отдать аватару, набиваются пальчиками на клавиатуре. Все происходящее отражается на экране в виде текста, степень цветистости которого зависит исключительно от скилла "бард" разработчика. В этом MUD'ы похожи на настольные RPG, в которых так велико значение гейм-мастера. Кстати, побочным следствием этого являются весьма демократические системные требования, любой лаг и практически нулевые затраты на разработку. Главное – найти сервер, на котором вы разместите вселенную и своих героев.

Что еще важно упомянуть? Виртуальные миры состоят из локаций, обычно называемых "комнатой". При попадании в которую вы получаете ее описание: входы-выходы, объекты и живность. Естественно, происходящие события также отражаются текстовыми сообщениями.

Вот так. Больше, собственно, в MUD'е ничего нет. Кроме самих игроков, конечно. А это уже много!

В чем же прелесть подобных, на первый взгляд, примитивных игр? Знатоки утверждают, что как раз отсутствие графики и есть основное достоинство. Ничто не ограничивает полета фантазии. Все как при чтении книг. Задача разработчиков – в самых общих чертах обрисовать окружающее игрока пространство, а всеми красками мир засияет уже в его голове. Каждый увидит то, что ему ближе. Да и динамика подобной вселенной очень высока – внесение даже кардинальных изменений требует не такого уж большого труда. Опять же низкие затраты на разработку позволяют делать больший по размеру и более сложный мир, придумывать изощренные квесты и прочие развлечения.

Надо отметить, что MUD'ы существуют уже десятилетия, имеют сотни тысяч поклонников и тысячи функционирующих миров (так что UO – в этом смысле – была не первой и даже не сто первой). Почему же они так мало известны у нас? Похоже, что основных причин три.

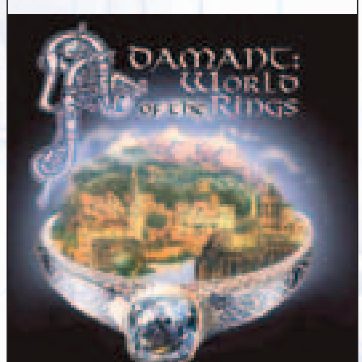
Первая – небольшая доступность Интернета. Сейчас эта проблема рассасывается.

Вторая – слабое знание нашими геймерами иностранных языков. В графических RPG и квестах еще как-то можно обходиться с теми жалкими огрызками английского, которые у нас называются "знанием иностранного...". А вот попробуй с таким инязом получить удовольствие от игры, которая ВСЯ состоит из ненавистной тарабарщины. Ну и последняя причина – многие игроки попали в полную зависимость от графики и графического интерфейса и всеобщее внимание сосредоточено на количестве fps, спецэффектах и удобстве "мышекликов". Последние квесты, использующие текстовый интерфейс для управления персонажем, вышли, если мне не изменяет память, лет пять назад. Вот и предлагай человеку, отдавшему пару-другую сотен "зеленых рублей" за видеокарточку, поиграть в игру не то что бы без спецэффектов, а вообще без картинки. Но тем не менее, мы это предлагаем...

ВНИМАНИЕ: Во многие игры этого раздела можно играть прямо из браузера (через Java приложения) или подключаясь к игровому серверу посредством стандартного Telnet'а. Однако в этих случаях игрокам с обычной, а не фотографической памятью придется распечатывать (вычерчивать, рисовать...) и держать под рукой карту игрового мира. Без нее в текстовом ролевике можно запросто заблудится.

Намного удобнее иметь все "причиндалы" в одном флаконе. Функция загрузки игрового мира, кое-какая автоматизация есть у самого популярного клиента текстовых MUD'ов ZMUD Telnet. Взять его можно с сайта производителя – Zuggsoft (http://www.zuggsoft.com) или с диска к этому номеру.

Adamant MUD



Жанр: *RPG*
Интернет: *http://www.amud.ru*
Разработчик: *Мандос/Линдир*

...А вдруг именно Adamant MUD – игра вашей мечты? Ведь одно из главных ее достоинств в том, что сделана она нашими людьми и все в ней по-русски! Что до крайности приятно, к тому же – 17 рас и 9 классов (или 16 рас и 10 профессий на другом сервере Adamant'а). Сам мир

построен на основе творений Дж.Р.Р. Толкиена, что тоже является плюсом, так как его почитателей у нас пруд пруди и объяснять им законы устройства вселенной не нужно.

Подробно описывать данную игру особого смысла нет, поскольку доступна она всем, качать ничего не надо, платить – тоже. Единственное, что необходимо – соблюдать пожелания и требования разработчиков к стилю поведения. Что понятно – ведь это скорее приватный клуб, а вовсе не коммерческая игра.

Из приятных особенностей Adamant MUD отмечу возможность принять как светлую, так и темную стороны. Соответственно, в качестве стартовых городов предлагаются Минас-Моргул и Минас-Тирит.

Все же остальное более-менее похоже на привычные графические ролевики – классы персонажей, магия, экипировка, монстры, скиллы и очки опыта. PKiling разрешен, но не приветствуется. Мелких пакостников боги обещают отлавливать и вышибать в грубую реальность. Впрочем, о правилах поведения и подробностях управления лучше почитать на сайте создателей, тем более что с прошлого года игра разделилась на две части (поссорились бессмертные между собой...).

Позитив: русский язык! Классический Толкиен!
Негатив: раздробленность игрового мира на две половинки снижает увлекательность игрового процесса...

Age of the Throne



Интернет: *http://www.aott.com*
Жанр: *RPG/adventure*
Разработчик: *AOTT Inc.*
Дополнительная информация: *http://www.aottxtreme.com/*

На дворе 1642 год, вы в средневековом Париже. Местечко это отнюдь не безопасное – разбойники, нечисть, нехорошие дома с ловушками. Прибавьте к этому постоянные стычки с незнакомцами и регулярные вызовы на дуэли! Жизнь в средневековье медом не покажется...

Но ведь и вы парень не промах, наверняка сможете заработать на приличный доспех, рапиру или сколотить состояние.

Как? Придется сначала побродить по городу и набрать 3000 очков опыта (XP), а затем вас примут в какую-нибудь военную группировку. С этого момента игроку станет полегче, все-таки он уже будет не одинок. Но и задания станут куда сложнее, да и о своей репутации придется заботиться куда больше.

Несмотря на сугубо текстовый режим в Age of the Throne есть все необходимые атрибуты для полноценного погружения в виртуальный мир – система роста навыков героя, NPC и ведомые живыми людьми персонажи, улицы, здания, магазины, монстры. Если голый текст вас не отпугивает – вперед, мушкетеры!

Позитив: проект детально проработан, игровой мир – разнообразен и прекрасно стилизован.
Негатив: необходимо хорошее знание английского языка.

CyberMyst



Интернет: *http://server2.alamak.com/g*
Жанр: *RPG/adventure*
Разработчик: *Alamak*

Вот, что случается, когда обычный чат перестает нравиться тем, кто его хостит. Хозяева сайта берут и... делают игру для своих посетителей! Так появился на свет CyberMyst – типичный MUD, который доступен прямо из браузера.

В игре можно убивать монстров и других игроков, подбирать бонусы и деньги, использовать магию, покупать и продавать снаряжение и оружие.

Игра бесплатна, но есть один прикол – сохранять свои достижения, делать двери в старых комнатах и создавать новые помещения (кто играл в текстовую RPG, поймет, о чем речь) могут лишь Операторы. А вот стать таким Оператором можно лишь за 5 долларов в месяц. Так что если CyberMyst затянет, скорее всего, придется раскошелиться...

Позитив: привлекает возможность перестроить игровой мир под себя.
Негатив: необходимо хорошее знание английского языка и кое-какие деньги, если хочется что-то поменять в окружающем мире.

Dragon Court



Интернет: *http://wild.ffiends.com/DCourt/Game.stm*
Жанр: *RPG*
Разработчик: *Fred's Friends, Inc.*

Очень удачная Java RPG для начинающих в стиле фэнтези!

Хоть Dragon Court и является в "своей основе" текстовым ролевиком, но в нем не требуется набивать команды, читать бесконечные описания комнат и испытывать неудобства навигации, свойственные для классических вариантов реализации аналогичных проектов. В Dragon Court все управление завязано на мышку, а минимальный объем текста проиллюстрирован симпатичными картинками (монстров, торговцев, ремесленников, магов и т.п.). Что делает эту игру очень дружелюбной к пользователю и способствует ее мгновенному освоению.

А в остальном – создание персонажа, набор опыта, улучшение навыков и т.п. – в Dragon Court все "по-взрослому". И очень увлекательно.

Позитив: отличная игра для изучения основ ролевого жанра.
Негатив: необходимо хорошее знание английского языка, довольно однообразная сюжетная линия.

Готовящиеся к выходу ролевые игры

Age of Adventure



***Интернет**: http://www.ibgames.net/gameinfo/age.html*
***Жанр**: RPG/quest*
***Дата выхода**: конец 2002 года*

Age of Adventure – это редкое сочетание квеста и ролевой игры.

Действие будет происходить в Викторианскую эпоху географических открытий. Игроки, в одиночку или объединившись в группы, смогут отправляться на поиски сокровищ, борьбу с неведомыми монстрами и прочие подвиги.

Разработчики, а это компания IB Games (ее знают по онлайновой игре Iron Wolfs), обещают поддерживать интерес к Age of Adventure новыми квестами и постоянным расширением игровой вселенной. Обещается также приличная графика...

Позитив: разработчики обладают изрядным опытом строительства онлайновых игр, что повышает шансы на создание качественной игры.
Негатив: постоянный перенос срока выхода.

Alternate Reality

***Интернет**: http://www.aro.com*
***Жанр**: RPG*
***Дата выхода**: не определена*

Пришельцы! Они снова среди нас, забирают мужчин, женщин и переносят их в другую реальность, в город Xebec. Там

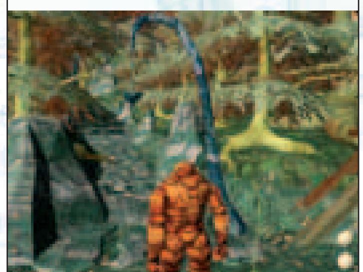


без устали работают генетические модификаторы, превращающие обычных людей в монстров. Ужасные твари (т.е. сами игроки...) начинают борьбу друг с другом...

Вот такие сюжетные завязки намечены для Alternate Reality. Что-то получится на самом деле?

Позитив: ну разве что оригинальная сюжетная концепция.
Негатив: полная неопределенность с практической реализацией проекта...

Atriarch



***Интернет**: http://www.atriarch.com*
***Жанр**: RPG/Strategy*
***Разработчик**: World Fusion*
***Дата выхода**: не определена, идет бета-тестирование.*
***Примечание**: возможно, игра будет платной.*

А вот это – настоящий прорыв! Современная графика с несколькими положениями камеры, тысячи одновременно действующих игроков, увлекательный геймплей – все как в Ультиме Онлайн и EverQuest'е и даже лучше.

Но плюс к тому мир Atriarch – един! Он точно такой же, как наша старушка Земля – обыкновенный шар. И никаких, заметьте – никаких! – дублирующих миров на параллельно работающих серверах или зон, доступных не каждому. Все игроки – в равных условиях, заслуги каждого – как на ладони.

Atriarch не просто ролевая игра, это симбиоз RPG и стратегии. Согласно логике сюжета и фантастической Вселенной игры, термин Atriarch означает наименование, должность верховного владыки одного из Кланов. Каждый такой союз борется за лидерство и в один момент времени Атриархов может быть немного – несколько штук. В принципе, стать Атриархом и создать Империю и есть цель игрока в этой новой онлайновой Вселенной.

Хотя никто не отменял и традиционных ролевых развлечений – от убийства персонажей до мирной торговли, в Atriarch'е все это тоже возможно. Но и тут разработчики хотят предложить нам что-то особенное: персонажи получат возможность раз-

вивать свои умения не только когда игрок в online'е, но и когда его нет на связи. Как точно это будет реализовано – сказать пока трудно, но в World Fusion эту деталь игры подчеркивают особо.

Шансы на успех проекта достаточно велики – уже идет закрытое бета-тестирование. Так что ждем сей продукт с большим нетерпением!

Позитив: любой поклонник RPG высоко оценит динамические квесты, развитие персонажа в offline'е, единый "шарообразный" мир, а также отличное сочетание ролевых и стратегических элементов игры.
Негатив: по сути, минус лишь один – игра, увы, может стать коммерческой.
Аналоги: Asheron's Call, EverQuest

Awakening Project

***Интернет**: http://www.dtcomputers.com/awaken*
***Жанр**: RPG*
***Разработчик**: DT Enterprises, Inc.*
***Дата выхода**: не определена, идет альфа-тестирование*
***Примечание**: возможно, игра будет платной.*

Замах у Awakening Project был капитальный! Онлайновая RPG в полном



3D, с сотнями монстров, тысячами артефактов, бесчисленными заклятьями и т.п. Добавьте к этому 8 рас и 6 классов, возможность создавать собственные виды оружия и брони и даже строить крепости (!). Все это в огромном игровом мире, пересечь который пешком можно почти за сто часов *реального* времени.

Что скажете? Суперубийца всяких там UO и EQ? Возможно. Если бы проект вышел вовремя, то есть в году 1999-ом или даже в 2000-м. Но, увы, не сложилось – и как всегда из-за недостатка денег...

Сегодня на дворе 2002-ой и возникает закономерный вопрос – а есть ли в Awakening Project нечто такое, что поразит современного геймера? Скорее всего, да, есть. Возможно, это монстры, убить которых под силу лишь 500 персонажам, собранным вместе. Или особая система защиты начинающих игроков. Или – новая версия графического движка. Но борьба за место под солнцем потерявшему темп Awakening Project предстоит отчаянная...

Позитив: огромный мир, широкие возможности для создания уникальных предметов/заклинаний, строительство крепостей игроками.
Негатив: устаревание графики и многих идей в связи с регулярным переносом даты выхода.
Аналоги: Meridian 59, Twilight Lands, Underlight, Asheron's Call, EverQuest

Core Confederation



***Интернет**: http://otsoftware.com/core/*
***Жанр**: RPG/стратегия*
***Разработчик**: OmegaTech*
***Дата выхода**: не определена, идет бета-тестирование*

Игра интересна прежде всего своей технологичностью. Программирование осуществляется на Java, что обеспечивает мультиплатформенность. Для снижения игрового трафика используются предварительно отрендеренные игровые планы с наложением на них 3D персонажа. Java-клиент Core Confederation поддерживает аппаратное ускорение вывода графики.

В остальном Core Confederation – типичная RPG с упором на экономику. Поскольку дело происходит в далеком будущем, осложненном конфликтом трех суперцивилизаций, то основным предметом купли/продажи в игре станут космические корабли, станции, рудники на планетах и прочая космическая штуковина. Примечательной опцией этого проекта станет возможность импорта игроками во Вселенную Core Confederation самостоятельно изготовленных в подходящем редакторе 3D моделей кораблей.

Позитив: широкие возможности строительства торговой империи, перспективная и масштабируемая технология, лежащая в основе игрового клиента.
Негатив: банальность идеи.

NEOCRON — НЕМЕЦКАЯ АТАКА НА MMORPG

Немецкий издатель CDV известен у нас прежде всего по работе с популярными российскими и украинскими игровыми проектами, такими как "Казаки: Европейские войны", "Противостояние" и многими другими. Тем не менее, редкий крупный издатель не зарится сейчас на очень лакомый для инвестиций онлайновый рынок. CDV решил выйти на поле битвы с весьма продвинутым в технологическом и идейном планах онлайновым проектом Neocron.

Михаил Хорпяков
gbpp@mail.ru

***Дата выхода:** вторая половина 2002 года.*
***Интернет:** www.cdv-neocron.de*

Несмотря на то что разработчики из CDV относят свое детище к MMORPG жанру, все особенности проекта позволяют причислить его к многообещающему виду MMO-шутеров. Как и в случае с PlanetSide, игрок становится не просто пассивным наблюдателем схватки своего персонажа с каким-нибудь монстром, а полноправным участником экстремального действа, когда исход сражения определяют только ваши навыки и скорость реакции, а не уровень и параметры персонажа. При этом сохраняется присущая MMORPG свобода действия и путей развития.

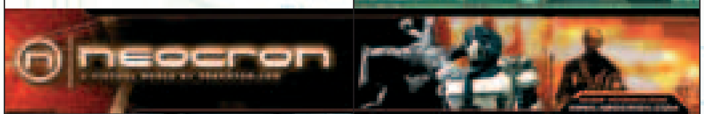
В мире Neocron будут соседствовать вольный стрелок, отважный воин и пронырливый коммерсант. Особо кровожадные товарищи смогут выяснять отношения на специальных площадках (deathmatch arena), свободных от правил и при этом безопасных для статистики аватара. В то время как в городах бушуют страсти и плетутся заговоры, в "сельской" местности своего часа ждут злобные и бескомпромиссные монстры, отстрел которых согреет душу любому поклоннику виртуального action'а.

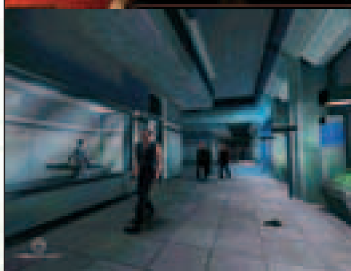
Историческая завязка Neocron по-киберпанковски скромна и непритязательна: в далеком будущем случился традиционный для подобных игр апокалипсис цивилизации и Земля превратилась в гигантскую мясорубку высоких технологий и царящей алчности. Условия хаоса научили людей выживать в самых тяжелых ситуациях, и они же, в конце концов, дали им и сверхъестественные способности...

В техническом плане Neocron пока немного отстает от PlanetSide, но по скриншотам видно – графика, использующая многие современные технологии (вроде отражения или эффектов освещения), находится на более чем удовлетворительном уровне. Системные требования исключительно скромные: Pentium II, 32 MB RAM и Voodoo 2. Если учесть небольшую месячную плату (менее 10 евро), игра выходит вполне по карману и российскому любителю онлайновых развлечений.

При всей кажущейся малобюджетности разработки, геймплей может похвастаться рядом потрясающих особенностей, выделяющих Neocron на фоне остальных конкурентов. Например, возможность проектирования своего собственного оружия, заточенного под специфические нужды, выбирая компромиссный вариант между точностью и убойной силой. Не менее интересными представляются и публичные ристалища на деньги – настоящий виртуальный тотализатор. Навигационная система







(NavRay-system) поможет одинокому скитальцу выйти на правильный путь, избежав нудных блужданий по пустынным местам.

Каждый аватар мира Neocron так или иначе вхож в одну из двенадцати фракций, ведущих жестокую конкурентную борьбу за немногочисленные ресурсы истощенной Земли. Разделение на фракции в данном случае, как и иные разбиения на группы в практике MMORPG, способствует усилению интриги и потому значительно разжигает интерес к игровому процессу. Немаловажную роль по-прежнему играют задания (квесты), являющиеся основным средством получения очков опыта, денег, вооружения и новых предметов. Особой категорией заданий являются поручения от фракций, зачастую требующие командного выполнения и четкой координации десятков игроков.

Географически мир Neocron – это три огромных города, прилегающие территории и сеть разветвленных подземных сообщений, всего около 250 различных карт. Смена дня и ночи, а также погодные эффекты добавят реалистичности и без того правдоподобному эпическому миру будущего. В инвентаре игрока отметятся свыше тысячи различных предметов – от оружия до футуристических приборов. Разветвленная система умений и четыре класса позволят создать самого неповторимого аватара. Планируется ввести в игру и различный транспорт... Впрочем, хватит хвалебных од – благо не пресс-релиз пишем.

Маленькое замечание напоследок. Вполне вероятно, что в России и странах Балтии Neocron получит официальную поддержку и специальную цену, а потому станет для нас на порядок доступнее. И вот это – куда важнее погодных эффектов... END

11 ВАРИАНТОВ ПОЧТОВОГО ЯЩИКА

НА ДИСКЕ FILE К НОМЕРУ

Несмотря на то что стоимость платной электронной почты на сегодняшний день невелика, бесплатная ничем ей не уступает, а иногда и превосходит своих «дорогих» собратьев. Сориентироваться в обилии предложений непросто и чтобы помочь вам, мы предлагаем обзор российского рынка услуг под названием "бесплатная электронная почта".

Андрей "Volger" Корнеев
volger@rambler.ru

В последнее время появилось множество новых опций, которыми может воспользоваться абонент электронного почтового ящика. Это и доступ к почте с мобильных телефонов, поддерживающих протокол WAP, автоответчики, различные способы фильтрации и сортировки почты и многое другое. Некоторые фирмы предоставляют доступ к почте через так называемый демо-вход, следовательно, для пользования почтой не нужно тратить деньги на Интернет. Такую почту уж точно можно назвать бесплатной!

Rambler
(http://mail.rambler.ru)

Rambler предоставляет почтовый ящик на 5 MB, к которому прилагается множество различных дополнительных функций, таких как: расширенные возможности фильтрации почты, календарь с напоминаниями, адресная книга, подборка свежих новостей, а также доступ к почте с мобильного телефона (http://wap.rambler.ru).

Еще раз отмечу, что получать почту можно лишь с тех мобильных телефонов, которые поддерживают протокол WAP.

Плюсы
- удобный интерфейс
- быстрая загрузка
- множество дополнительных функций
- доступ к почте с мобильного телефона

Минусы
- относительно небольшой объем дискового пространства

Яndex
http://mail.yandex.ru

Пользователь получает почтовый ящик объемом 10 MB. Есть возможность перенаправления почты с 5 других ящиков. Также в комплект входит адресная книга, имеется возможность фильтрации почты, а также сортировка, статистика перенаправление почты, автоответчик и многое-многое другое.

Поддерживается доступ к ящику с мобильного телефона.

Плюсы
- большой размер почтового ящика
- доступ к многочисленным сервисам Yandex
- доступ к почте с мобильного WAP телефона
- наличие функции автоответчика

Минусы
- медленная загрузка сайта, но эту проблему можно легко обойти, пользуясь каким-нибудь почтовым клиентом, например The Bat!, на крайний случай сойдет Outlook Express.

FreeMail.ru
http://freemail.ru



FreeMail.ru отводит клиенту 5 MB дискового пространства со множеством услуг, например, проверка на вирусы, настройка интерфейса, фильтры для обработки входящей почты, поддержка почтовых клиентов, возможность перенаправление почты.

А теперь самая главная особенность – почтой можно пользоваться бесплатно, то есть просматривать почту через демо-вход! Понятно, что вы хотите знать его координаты, вот они:
Телефон: 787-2609
Логин: freemail
Пароль: free

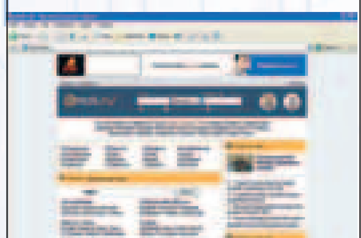
Несмотря на многоканальную линию, из-за большого количества пользователей пользоваться почтовым ящиком можно лишь в течение 5 минут за сеанс.

Плюсы
- возможность бесплатно пользоваться почтой
- можно проверить входящую почту на вирусы с помощью антивируса AVP
- множество дополнительных услуг
- возможность настройки интерфейса

Минусы
- небольшой объем дискового пространства

Mail.ru
http://mail.ru

Один из старейших сервисов Рунета. Можно получить почтовый ящик с адресами @mail.ru, @inbox.ru или @bk.ru. Mail.ru поддерживает доступ к почте через почтовые клиенты, а также с мобильного телефона.



Есть антивирусная проверка, автоответчик, сборщик почты с других почтовых серверов, фильтры для работы с принятыми сообщениями, адресная книга, работающая круглосуточно служба поддержки и множество других функций.

Плюсы
- обилие дополнительных функций
- доступ к почте с мобильного телефона
- круглосуточная служба технической поддержки

Минусы
- выявлены не были...

KM.RU
http://www.mail.km.ru

Пользователю отводится 5 MB дискового пространства, а для постоянных пользователей – еще 5 MB! Есть возможность проверять письма на вирусы, поддержка почтовых клиентов, для постоянных пользователей проводятся еженедельные конкурсы и акции, а также розыгрыш призов

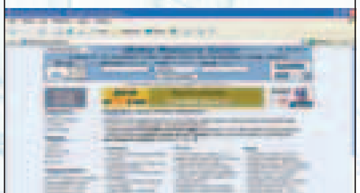
для новых пользователей

Плюсы
- доступ к ресурсам сайта km.ru
- различные привилегии для постоянных пользователей
- розыгрыши призов для новых пользователей

Минусы
- изначально небольшой объем дискового пространства
- медленная загрузка сайта

Новая почта
http://www.newmail.ru/users/register.dhtml

Можно зарегистрироваться под доменами orc.ru, newmail.ru, hotmail.ru, nm.ru и nightmail.ru. Пользователю отводится аж целых 32 MB дискового пространства которое можно отвести под почту и сайт с



возможностью ftp-доступа! Предоставляется система чатов.

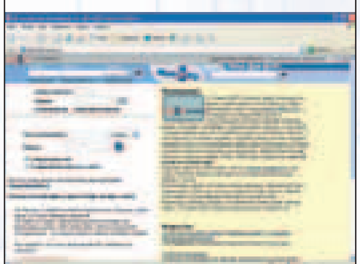
Итог: лучший бесплатный хостинг и лучшая почта в России на данный момент!

Плюсы
- огромное дисковое пространство для почты и сайта
- поддержка ftp-доступа
- мощное оборудование, на котором построены серверы
- доступ к чатам

Минусы
- отсутствуют!

Mnogo.ru
http://mail.mnogo.ru

Имеется большое количество доменов на выбор. Можно пользоваться возможностью сортировки и фильтрации почты. Ящик умеет сообщать о пришедшей почте по ICQ, высылать



уведомления на другие адреса, а в случае долгого отсутствия хозяина самостоятельно высылает ответ. Также можно воспользоваться почтой через демо-вход.

Плюсы
- большое количество доменов на выбор
- множество бесплатных услуг
- доступ к почте через демо-вход

Минусы
- медленная загрузка сайта

Z-Mail
http://www.zenon.net

Предоставляется почтовый адрес в одном из выбранных доменов @zmail.ru, @id.ru, @go.ru, @ok.ru, @ru.ru и @quake.ru. Компания отводит абоненту 3 MB дискового пространства, а также у него есть автоответчик, декодер и многое другое.

Плюсы
- "говорящие" названия доменов
- множество различных функций
- настраиваемый интерфейс

Минусы
- малый объем отводимого места

Netman.Ru
http://www.netman.ru

24 домена с 10 MB дискового пространства. Есть возможность задать неограниченное количество адресов, с которых к вам перенаправляется почта, имеется адресная книга.

В Netman включена поддержка почтовых клиентов, также присутствует сортировка и фильтрация почты, поиск, автоответчик, служба поддержки и множество других функций.

Плюсы
- большое количество доменов на выбор
- неограниченное количество адресов для перенаправления почты
- наличие функции автоответчика

Минусы
- медленная загрузка сайта

Postmark.net
http://www.postmark.net

Postmark.net отводит 5 MB дискового пространства. Приятной особенностью сервера является практически мгновенная загрузка сайта, так что тем, у кого скорость доступа в Интернет не отличается проворностью, Postmark.net вполне подойдет.

Также имеется основной набор функций, которые предоставляют большинство других компаний.

Плюсы
- быстрая загрузка сайта
- стандартный набор функций

Минусы
- небольшой дисковый объем

The Mail
http://www.themail.com

И напоследок я оставил самое забавное!

Эта электронная почта в корне отличается от всех других. Внимание! За пользование почтовым ящиком ВАМ (!) будут платить, причем есть возможность еще и увеличить доходы – достаточно отослать URL с вашим кодом друзьям и за каждое отосланное ими письмо вы будете получать дополнительные деньги! Доход будет идти с писем отсылаемых друзьями ваших друзей, и таким образом можно построить цепочку (*пирамиду?.. – прим. ред.*) вплоть до 16 уровня!

Плюсы
- вознаграждение за пользование почтой

Минусы
- неудобный интерфейс сайта

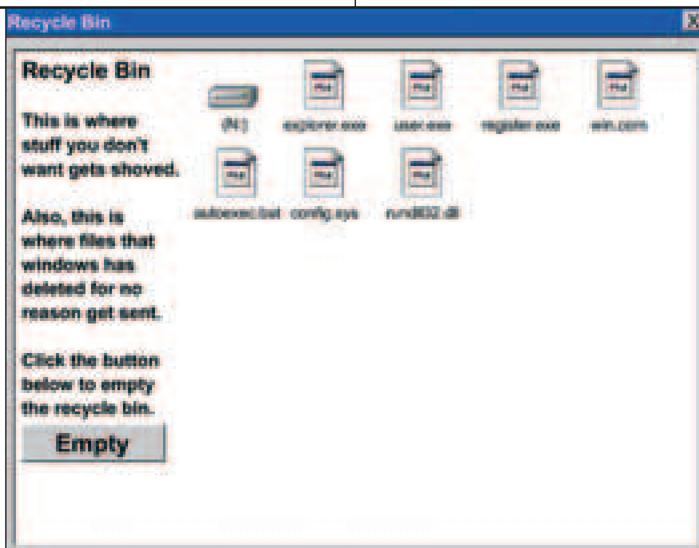
END

Часть 3 TIME KILLER

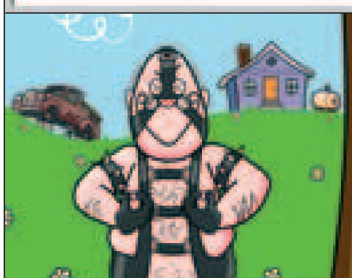
Алексей Усачев
us@gameland.ru

Свободного дня вам, лоботрясы. Сразу хочется начать с огорчения. Продолжения 9-ой части XiaoXiaoMovie вы сегодня не увидите. Захожу с радостью на страницу, где был анонсирован выход девятой части и что я вижу? Март зачеркнут, вместо него написан июнь... Ладно, ерунда! Помимо хiao есть много вкусного.

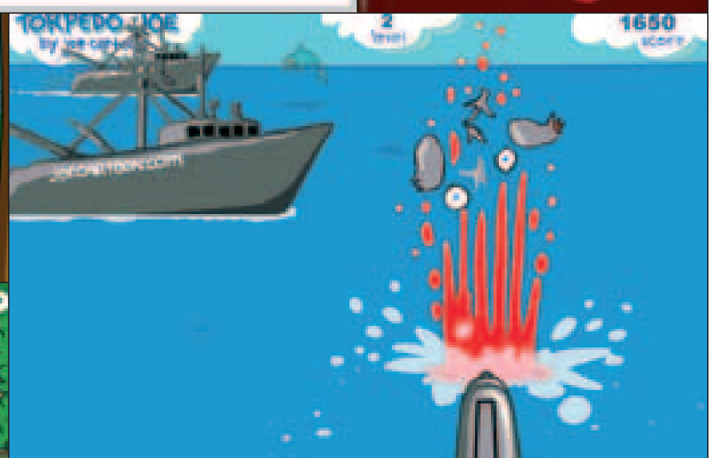
Начну, пожалуй, с «эмулятора» Windows 98. Этот прикол уже обошел весь рунет, поэтому есть смысл выложить его и у нас. Для ярых любителей продукции Билла Гейтса рекомендуется резко скомкать журнал и скрыться в неизвестном направлении. Для других гарантирую здоровый смех минут на пять. Один MSWord чего стоит:).



Идем далее. Буквально во время написания этой статьи наткнулся на весьма забавную игру. Это, мягко скажем, GayKiller какой-то. Вспомнился сразу анекдот: «...чпок... До-о-обрый вечер...». Да-да, стоит только промахнуться, как можно оказаться в лапах злых меньшинств и тут уж и ружье не поможет.

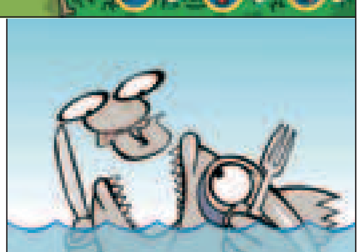




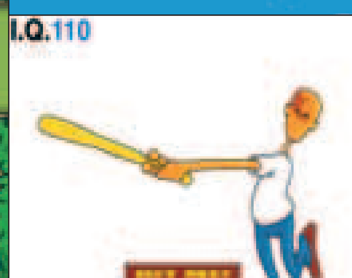


Следующим чудом будет игра-тест на потенцию. В тесте за одну минуту предлагается проверить себя на прочность. Результаты меня поразили: 45 – сумасшедший доброволец, 57 – гигант большого секса, 68 – ...error...out of range. К сожалению, больше 68 не получалось, да и надобности не было. У кого получится – бросьте скриншот по почте :)

Какой-то злой выпуск получается. Четвертая игра тому подтверждение: злое издевательство над морскими обитателями. Опять Joe Cartoon (www.joecartoon.com) отличился. В игре нам предстоит заняться истреблением водоплавающих, русалок и ... русалов, если их так можно назвать. Правда, если морские котики да дельфины просто разрываются от попадания в них торпеды, то с русалками и их бойфрендами творится... сами увидите что :). Злая игра!



С играми вроде все на сегодня. Приступим к не менее интересному – flash роликам. В этом выпуске я решил выложить сразу несколько хитовых вещей из моей личной коллекции. По качеству исполнения и идее – на первом месте работа Olenich Design Studio (www.olenich. com) «If Anything Can Go Wrong, It Will». Весьма концептуальный ролик. Смотреть обязательно и не один раз. После ролика действительно хочется в эту фразу поверить.



На втором месте, по моему скромному мнению, хочу поставить идею неизвестного автора (отзовись, хорошее дело же ведь сделал). Это, насколько мне не изменяет память, «Новогоднее обращение президента России 2001». Прослушав первый раз сие чудо, я скатился под стол. Такую бесшабашную веселость редко где встретишь.



Обращение происходит под переделанную песню «Меня зовут Вова». Вот несколько строчек:

«У-у-у-у, в руке супер-кнопка, в кармане бюджет России,

У-у-у-у, и я самый ловкий и, видимо, самый красивый.»

Представителям движения «Все Путем» – не слушать, обморок обеспечен сразу.

На третье место я бы поставил сразу два творения зарубежных аниматоров. Первое – это переделка песни группы Backstreet Boys. Идея хорошая, однако, стоило бы и над дизайном поработать. Вся песня происходит в текстовом режиме под музыку. Это хорошо, конечно, но с анимацией было отлично. Второй ролик лучше. Действие происходит на ферме. Гвоздем программы выступает корова. Первая часть ролика веселит до безумия, вторая немного пресновата. Но смотреть советую до конца, мое мнение весьма оспоримо :).



Напоследок решил сделать подарок «фсем падонкам» – это кровожадная работа все того же Joe Cartoon'a, которая наглядно продемонстрирует, как вышибать мозги. И произведение www.screensaver.com, которое повествует от том, что бывает, если в школе не слушать учителей и продолжать жевать жвачку.

На этом все. Все материалы к статье вы, естественно, найдете только на диске к журналу.

Прощание с HoMM III

Соревнования по компьютерным играм хотя и не так давно, но уже достаточно прочно вошли в жизнь рядовых российских геймеров. Качество и количество турниров растет с каждым днем, а компьютерные клубы развязали настоящую священную войну за право проведения крупных компьютерных мероприятий. Номинациями на подобных соревнованиях побывали практически все игры. Не стала исключением и Heroes of Might and Magic III (или, проще говоря, «Герои»).

Chaos
chaospobedit@yandex.ru

Вообще, турниры по «Героям» проводятся уже давно, практически с момента выхода игры. Но ни одному из них не удавалось собрать такое число участников и привлечь такое количество внимания как Первому рейтинговому турниру по «Героям», проводимому накануне выхода следующей серии игры – Heroes of Might and Magic IV. В нем приняло участие более 60 человек из Москвы и ближайшего Подмосковья. Чтобы собрать такое количество участников, пришлось обеспечить хорошую информационную поддержку, которая осуществлялась известными игровыми сайтами: www.progamer.ru и www.poligon.ru, а также нашим журналом. К сожалению, схема проведения не дала возможности принять участие иногородним игрокам, так как турнир длился около месяца.

У многих из вас наверняка возник вопрос, почему турнир называется Первый рейтинговый, если до этого проводились соревнования по этой номинации? Дело в том, что подобное мероприятие впервые проводится при поддержке Федерации компьютерного спорта России (www.csport.ru) – это и делает его первым рейтинговым. По итогам турнира участникам чемпионата начисляются рейтинговые очки. Игроки, занявшие первое и второе места, становятся счастливыми обладателями третьего юношеского разряда в классе «пошаговых стратегий», официально получив тем самым полное право носить высокий титул киберспортсмена.

Проводился турнир по системе double elimination (до двух поражений), подробное описание этой системы можно найти на сайте ФКС. Если же вас интересуют полный перечень турнирных правил, смотрите их на www.progamer.ru в разделе «турниры». Для удобства заранее было оговорено, что участники могут изменять настройки игры в случае обоюдного согласия. В неделю проходило по два тура, о времени встреч соперники также договаривались самостоятельно. Стоит отметить, что в правилах было большое количество ограничений – по причине некоторых особенностей игры на случайно выбираемых картах, а также для избежания различных багов. Если во многих других играх исправления вносятся разработчиками при помощи различных патчей, в «Героях» дела обстоят несколько иначе. Игрокам приходится обходить баги при помощи разнообразных ограничений. Правда, попытки сделать игру более сбалансированной порой приводят к плохим последствиям. Неприспособленный под измененную систему игрок обречен на поражение.

Так или иначе, в результате напряженной борьбы победителями турнира стали:

1-е место — [EF]Imp
2-е место — Andre
3-е место — Assa

[EF]Imp – игрок, известный довольно широкому кругу поклонников серии HoMM, неоднократно побеждавший в турнирах. Что любопытно, он дошел до финала без единого поражения. Andre – игрок, постоянно участвующий в турнирах, однако, ранее ни разу не поднимавшийся на пьедестал. В финале победителей он проиграл [EF]Imp, после чего, пробившись в суперфинал из группы побежденных, должен был выигрывать два раза подряд. К сожалению, фортуна от него отвернулась. Выиграв первую игру, он все-таки уступил в решающей схватке [EF]Imp. Assa также раньше принимал участие в соревнованиях, затем на некоторое время пропал с турнирных арен. Но в последнее время усиленно тренировался, что и принесло свои плоды – третье место. Помимо «старожил», в турнире приняло участие большое количество новичков, многие из них показали достаточно высокий уровень игры. Учитывая приобретенный ими опыт, можно с уверенностью сказать, что уже на следующем турнире признанным фаворитам жанра будет нелегко с ними бороться.

Кстати, на данном мероприятии были настоящие «мастодонты» – игроки, разменявшие четвертый десяток! А вообще, возрастной разброс был очень велик. На этот раз самому младшему участнику было 14 лет, а самому взрослому – 39.



А ему уже 39 лет!



Победитель турнира — [EF]Imp.

Предполагается, что на этом турнире крест на HoMM III поставлен не будет, следующее соревнование должно пройти в том же «Полигоне». Точная дата проведения пока еще не определена, но скорее всего это произойдет в апреле. По всем вопросам можно обращаться к организатору и главному судье Хаосу (chaospobedit@yandex.ru). Вся информация о предстоящем турнире будет доступна на сайтах progamer.ru и cyberfight.ru. Кроме того, также планируется проведение двухдневного турнира, в котором могли бы принять участие киберспортсмены со всей страны. Сейчас как раз идет работа над правилами этого соревнования.

Учитывая близкий выход Heroes of Might and Magic IV, эти турниры могут стать для третьих героев последними. Согласимся с великим Сократом, который говорил, что все течет и изменяется. На смену прежних «отцов», возможно, вскоре придут новые. В том и прелесть киберспорта, что происходит постоянное обновление. Надеемся, что не за горами и международные LAN соревнования по пошаговым стратегиям. END



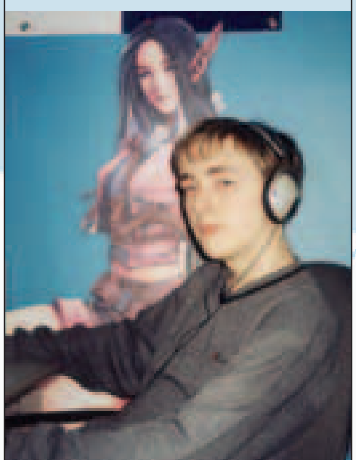
Вот они, поклонники HoMM III.

Top 16 Cup
— этим все сказано

Удивительно, но игре Starcraft исполнилось уже целых пять лет! За это время она пережила многие игры своего жанра. В чем же секрет стабильной высокой популярности? Конечно же, большую роль играют не устаревшая до сих пор графика и отличный звук, но главное – это неподражаемый, ни с чем не сравнимый многопользовательский режим. Starcraft порой называют шахматами нового времени — тут нужно быстро думать и еще быстрее делать ход, заранее просчитывая следующий.

MiF
mif@fromru.com

Именно эти факторы делают Starcraft одной из самых лучших сетевых игр. К такому выводу мировое игровое сообщество пришло уже давно, свидетельством чего являются регулярно проводимые сетевые и внесетевые турниры с огромными призовыми фондами. Подобные соревнования проводятся повсеместно и пользуются большой популярностью. Более 100.000 человек играют на многочисленных серверах каждый день (для сравнения – в Q3 в сети ежедневно играют около 3-4 тысяч человек).



MIF... Просто MIF....

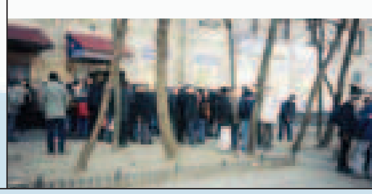
Как всегда, изначально Россия серьезно отставала в проведении соревнований по Starcraft. Мы стали одной из немногих стран в мире, где не было номинации Starcraft на отборочных играх к первой мировой киберолимпиаде в Сеуле (World Cyber Games). К счастью, за последние полгода ситуация кардинально изменилась. Число поклонников Broodwar значительно увеличилось, среди них нашлись прогрессивные и предприимчивые люди. PGC.G00N, например, не только организовал и вложил деньги в собственную профессиональную команду под названием ProGamers Club (PGC), но и при поддержке ФКС России и Интернет-центра Net-Land организовал крупнейший за всю историю российского Starcraft турнир – Open Top 16 Cup (в переводе – «открытый кубок шестнадцати лучших»).

Чтобы оценить масштаб подобного события необходимо посмотреть на его призовой фонд, который составил $1250. За первое место победитель получил $500, а $750 распределили между остальными пятнадцатью игроками. Соревнования состояли из двух этапов, каждый из которых проводился в отдельном клубе. Отборочные игры прошли 16-17 марта в компьютерном клубе «Перископ» (www.periscopeclub.ru), а финальная стадия – 23-24 марта в Интернет-центре Samsung Net-Land (www.net-land.ru). Такая сложная четырехдневная система была выбрана организаторами для того, чтобы автоматически вывести в финал лучшую, по их мнению, восьмерку старкравтеров России. Это уже многим известные пять участников команды (orky): Asmodey, Soul, Ghost, Flash и Ranger. А так же два игрока из команды организаторов турнира PGC: Androde и Gerich и ваш покорный слуга MiF. Судьба оставшихся 8 финальных мест решалась в отборочном этапе.

За право побороться с элитой российского Starcraft за оставшиеся восемь мест пришло огромное количество желающих. С самого утра 16-го марта у дверей клуба «Перископ» собралась внушительная очередь геймеров. Этому было логическое объяснение – регистрация на турнир была бесплатной. Количество мест на отборочных играх было 128. Несмотря на это, на улице осталось около пятидесяти человек, которым, к сожалению, не хватило мест.

Как позже признали сами организаторы, бесплатная регистрация была большой ошибкой, так как в результате возникшего ажиотажа некоторые игроки из других городов не попали в списки. Исключение сделать было нельзя, так как клуб просто бы не выдержал. Тем не менее, после окончания регистрации выяснилось, что 43 человека из 128-ми (то есть 30%) – приезжие. Турнир посетило невиданное ранее количество игроков и зри-

В «Перископ», к сожалению, все не попали.



FRAG AREA

ПОД ПРИЦЕЛОМ

В этом номере под нашим прицелом оказались две модификации игры Half-Life. Мы специально подобрали их таким образом, чтобы одна из них отвечала требованиям любителей сетевой игры (Day of Defeat), а другая –запросам любителей одиночной (Blue Shift). Надеемся, что вам они понравятся!

Half-Life: Day of Defeat

Разработчик: Ramen King
Интернет: http://www.dayofdefeatmod.com

Как и стоило ожидать, популярность Counter-Strike достигла своего пика и теперь постепенно начала падать. Многие игроки стали искать новый предмет обожания и нашли его в лице мода Day of Defeat. Действие этой многопользовательской модификации проходит во время Второй мировой войны, воссоздавая многие исторические события, например, высадку в Нормандии, бои в Сицилии и разрушенном Кельне.

Во время сражений игроки при необходимости могут обмениваться боеприпасами. Хотя до такого высокого уровня взаимодействия участники еще не доросли. На просьбу получить дополнительную обойму в ответ чаще всего услышишь отборный мат. Стоит отметить, что разработчики включили в игру индикатор усталости при прыжках. Знаменитый прием «распрыгивания», который часто используется в CS, может в DoD привести к тому, что ваш герой просто задохнется. Если вы являетесь ярым поклонником снайперов, эта игра порадует вас возможностью ложиться на землю. Снайпер, засевший на третьем этаже разрушившегося здания, вполне может пробить не одну голову противника.

Многие геймеры сравнивают Day of Defeat с классическим Team Fortress. Игроки разделены по классам:

Германия

Легкий пехотинец снабжен штыковым ружьем и несколькими гранатами. Если учесть, что мощность этих гранат гораздо выше «хлопушек» из Counter-Strike, с их помощью можно легко расчистить себе путь к базе противника.

Штурмовик немного уступает легкому пехотинцу в скорости, но зато вооружен пистолетом-пулеметом. Такой герой может помочь только в ближнем бою.

Снайпер является неотъемлемой частью игрового процесса DoD. Камуфляж с мощной броней делает его самым стильным бойцом в игре. Полуавтоматическая винтовка Gewher 43 может остановить любого бойца союзников.

Тяжелый пехотинец – самый медлительный класс в игре, но скорость ходьбы не сильно мешает ему дробить мозги бравым американским воякам из скорострельного MP44 Assualt Rifle, чем-то похожим на наш AK-74.

Союзники

Легкий пехотинец союзников не сильно отличается от немецкого. При себе он имеет полуавтоматическую винтовку M1 Garand, которая имеет хорошую скорострельность, но долго перезаряжается. Пока вы будете



перезаряжать свое ружье, сможете поймать не одну вражескую пулю.

Штурмовик, вооруженный Thompson M1A1 и лимонкой, стал одним из самых популярных классов в DoD. Чтобы победить, команде обязательно нужно иметь несколько таких штурмовиков.

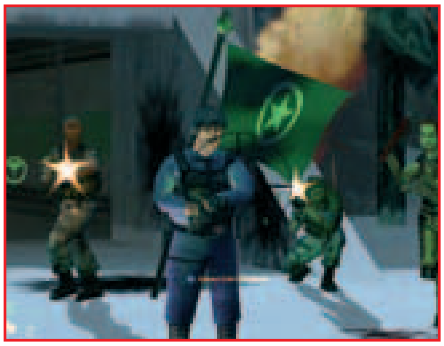
Снайпер у американцев ничем не отличается от немецкого, только вот не такой стильный.

Тяжелый пехотинец вооружен легким пулеметом BAR и сильно медлителен. Такой вид подходит для «мясных» карт.

Half-Life: Blue Shift

Разработчик: Gearbox Software
Интернет: Blueshift.sierra.com

Компания Gearbox Software уже не первый раз выходит



на арену модостроения. Первенцем этой компании был мод Half-Life: Opposing Force, который на ура был принят игровым сообществом. На этом GS решила не останавливаться и выпустила еще один продукт под названием Half-Life: Blue Shift. Сначала он завоевал популярность на приставках, а затем вышел на компьютере.

Новая игра не меньше классической Half-Life насыщена всевозможными загадками и ожесточенными боевыми действиями. Вашей основной задачей, как и прежде, является выживание и спасение уцелевшего персонала от непонятно откуда взявшихся кровожадных пришельцев и сумасшедшего американского спецназа. Эта группа зачистки совсем не собирается разбираться в том, кто пришелец, а кто человек. Порой вам помогают только лишь испуганные ученые, которые показывают секретные проходы и открывают двери.

Основной же упор в Blue Shift сделан на решении различных головоломок. Не сразу додумаешься, как можно перебраться через резервуар с ядовитой водой, когда тебе в спину хочет вцепиться пришелец и пробить голову спецназ. В таких ситуациях успокаивает лишь одно – пришельцы так же нападают и на спецназ, так что во время таких перестрелок вы можете спокойно вздохнуть.

В общем, если вы являетесь ярым поклонником классического Half-Life, то Blue Shift вам придется по душе. Только запаситесь терпением! Потратить полчаса на решение какой-то одной загадки не каждый может, это вам не Counter-Strike! END

МОДНЫЕ НОВОСТИ

Илья Сергей (kogotok@gameland.ru) и Владимир Карпов (sadj@gameland.ru)

Продолжение OFP

Оказывается, Bohemia Interactive еще не поставила крест на серии Operation Flashpoint. В тайных кузницах сейчас полным ходом идет работа над ее официальным продолжением под названием Resistance. Несколько скриншотов были недавно выложены на всеобщее обозрение сайтом http://ofp.gamezone.cz/. Насколько все стало красивее, судить вам.



Из жизни братанов

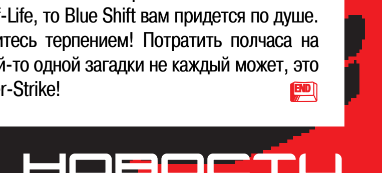
Для любителей игры Kingpin в настоящий момент разрабатывается мод на движке Quake III Arena под названием Crime, позволяющий игрокам лично поучаствовать в "разборках" криминальных авторитетов, действие которых происходит на задворках мегаполисов. Из главных достоинств мода следует отметить реалистичное вооружение и возможность стрелять сразу с двух рук. Также будут видны лучики лазерных прицелов снайперских винтовок (такого я что-то не припомню). Обещается тотальная интерактивность. Подробнее читайте здесь: http://www.planetquake.com/crime/.

Вышел Defence Alliance

Вот и увидела свет долгожданная модификация Unreal Tournament – Defence Alliance Beta 1. По стилю она больше всего напоминает Team Fortress, однако, сильно чувствуется налет Tactical Ops. Концепция основывается на удержании одной командой укрепленного форта и желании другой команды выбить первую оттуда. Всего есть шесть классов бойцов (различий с Team Fortress почти никаких). Тем не менее, играть очень и очень приятно. Мод занимает 41 мегабайт и перекачать его можно отсюда: http://www.planetunreal.com/da/.

Russian Dictator

Совсем недавно появилась новая мо-



дификация игры Half-Life – Red Winter. По названию можно догадаться, что речь в ней идет о нашей стране. Единственное, что заставило обратить внимание на этот проект, так это сюжетная линия. Итак, в 2009 году каким-то американским президентом было подписано соглашение об уничтожении части ядерного вооружения с «ex-KGB Russian Dictator Vladamir Putin».... Продолжение сего шедевра читайте здесь: http://www.geekmojo.org/rw/about.shtml. END

телей почти со всего СНГ: Украины, Белоруссии и многих российских городов (Волгоград, Томск, Новомосковск). Игры начались с небольшим получасовым опозданием.

Схватка в «Перископе»

В первый день играли по системе double elimination. Нужно было выявить 16 лучших игроков. Главным судьей соревнований и одновременно организатором являлся многоопытный (orky)Dilvish, главный судья WCG Россия, кубка Урала и множества других турниров. Почти точно по графику, в 20:30, закончились игры первого дня и как всегда результаты были неожиданными. Многие общепризнанные фавориты, такие как питерцы PGC.Assa и PGC. Bruce или москвичи [3D]Bogus и (orky)Scratch, не смогли пройти даже первый тур отборочных, с треском проиграв друг другу и некоторым приезжим игрокам. Кстати, о гостях турнира: вопреки ожиданиям, уровень их игры оказался значительно выше. Так, из шестнадцати прошедших во второй этап отборочных семеро – приезжие (начиная от Зеленограда и заканчивая Минском).

Второй день отборочных игр явил собой образец организации киберспортивных соревнований. Все игроки быстро расселись в отдельном зале «Перископа», а зрителей рассадили в другом, специально оборудованном для просмотра. Все прошло очень гладко и быстро, основная масса игр завершилась уже к трем часам дня (не считая стыковочных матчей в группе B, которые затянулись до 17:00). Тут все уже было более предсказуемо. Московские игроки показали свое превосходство при круговой системе до двух побед, когда фактор случайности минимален. В результате, в финал пробились лишь двое иногородних: представитель Калуги – Smash и лучший игрок Минска – atl.Sashok.

Финальная часть в Net-Land'е

Третий день турнира, который проходил 23 марта уже в NetLand'е, по организации также был близок к идеалу. Для зрителей был выделен специальный зал, где все желающие могли наблюдать за самыми интересными играми, которые к тому же комментировались.

Турнир, кстати, не был обделен и вниманием прессы. Уже с отборочных вели прямой репортаж два крупнейших киберспортивных сайта рунета: cyberfight.ru и progamer.ru. Также присутствовали журналисты других изданий. Финал же соревнований получил очень широкую огласку не только в Интернет-СМИ. Что касается итогов третьего дня, то все по той же круговой схеме определилась лучшая четверка старкрафтеров России: (orky)Ghost, (orky)Asmodey, (orky) Ranger и PGC.Gerich.

Четвертый день турнира, он же финальный, начался с достаточно неприятной неожиданности, как это всегда бывает по закону подлости. Выяснилось, что заболел и, возможно, не сможет приехать один из четырех финалистов – (orky)Ghost. Но все обошлось, Ghost нашел в себе силы и приехал, хоть и с небольшим опозданием. Конечно, ему было трудно показать свою лучшую игру в такой ситуации, но все равно он выступил просто здорово.

Но спорт есть спорт! И все-таки плохое состояние Ghost'а не могло не отразиться на результатах игры. В итоге, после серии сложных игр, дело дошло до матчей между Ghost, Ranger и Asmodey за право выхода в финал и игру за 1-е место (а это кубок + $500). Тут, видимо, уже начала сказываться усталость, игры пошли чуть



Настоящая народная игра.

более вяло. В результате игры за 1-е место Asmodey vs Ranger и Ghost vs Gerich за 3-е место начались с опозданием.

Это были очень сложные и красивые игры, с множеством напряженных моментов. Публика то замирала, то аплодировала и все это сопровождалось очень четкой комментаторской работой (эту сложную обязанность взял на себя известный в игровой среде kd|Eternal). В общем, зрелище было незабываемое, а бар Net-Land'а обеспечивал всех «хлебом». Что же еще нужно для полного счастья? Все-таки, вопреки ожиданиям, в очередной раз в финале победил (orky)Asmodey со счетом 3:1, выиграв у соклановца Ranger, а 3-е место занял PGC. Gerich, в тяжелой борьбе вырвав у Ghost победу со счетом 3:2. Награждение прошло под бурные аплодисменты почти полного зрительского зала, после чего вся счастливая четверка игроков отправилась в бар. А нам остается лишь поблагодарить всех участников сего действа и пожелать им удачи в дальнейшем. Или GL, HF & GG, что значит: good luck, have fun & good game.

Заключение

От себя могу добавить, что выбранная система как нельзя лучше подошла для подобного турнира. Конечно, я бы поставил несколько другие карты, но, как говорится, о вкусах не спорят. Пока это лучшие соревнования по Starcraft, в которых мне приходилось участвовать. Таким образом, этот и следующие турниры (а PGC собирается организовать еще один турнир подобного масштаба) могут очень серьезно повлиять на развитие киберспорта в России и, в частности, его стратегической составляющей. END

LORD HANTA

Final Fantasy VI

ФАНТАЗИЯ - НАВСЕГДА!

HTTP://WWW.FFONLINE.COM/FF6

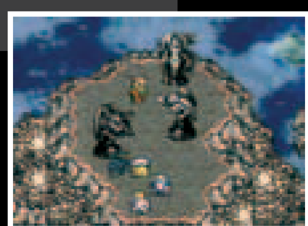
Жалок человек, скудны его образы, и беспомощен он пред миром окружающим. Такие мысли у меня сейчас в голове. А у тебя, дорогой читатель? Купил ты любимый журнал, сидишь в метро, предвкушаешь полчаса необременительного чтения. Прочел, посмеялся… Всевластный зритель немого театра, в котором мы, скорбные труженики словесности, сминаем целостность образов, комкаем их для твоего, читатель, минутного удовольствия. Но сейчас я не знаю, что можно написать об игре. О своей любимой игре, которую хорошо знаю и люблю уже второй век подряд. Которая абсолютно не нуждается уже в чьем-либо мнении. Так что не серчай, читатель. Я попробую, а там — как получится…

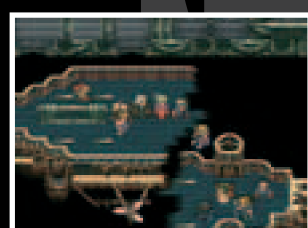
Final Fantasy VI в первом издании вышла в феврале 1994 года на Super Famicom. Первой JRPG в мире она не была (даже в своей серии — шестая), безусловно лучшей для всех и каждого не стала, но оставила очень яркий след в индустрии электронных развлечений. И еще больший — в душах многих из тех, кто в нее играл. Собственно, оставляет и до сих пор — уже в версии для PlayStation, и будет оставлять еще не один год, пока живы картриджи и компакт-диски с этой игрой. Потому что, несмотря на все попытки перевести игростроительство в разряд ремесленничества, это все-таки еще искусство.

На дворе 2002 год, и не за горами уже Final Fantasy XI, так что потребительски оценивать FFVI стоит именно с пониманием семилетней разницы между оригиналом и переизданием. Сейчас плоские спрайты в низком разрешении, минимум анимации и скромная цветовая гамма смотрятся архаично, но в далеком 94-ом мы считали, что это очень красиво. Так на самом деле и есть, с годами это понимаешь еще четче. Таинственные и чуть трагичные образы героев, нарисованные рукой Амано, самым тщательным образом подобранные декорации — каждая сцена имеет свой характер и атмосферу. Я могу хоть десять раз прыгнуть выше головы, но типографскими символами такие вещи не передаются. И еще труднее передать звуковое оформление. Многие даже считают Нобуо Уемацу, создателя музыкальной стороны сериала FF с начала времен, "композитором одного произведения", имя которому — заглавная тема FFVI (она же Terra и Marches Of Time). Суждение это спорно, но в любом случае это не вина Уемацу. Просто мелодию такой красоты можно создать только один раз в жизни… Ну и конечно — сценарий, проложенный тонкой нитью от начала до конца. Весь спектр эмоций и переживаний, чуть наивный, местами не всегда оригинальный, но не теряющий от этого ни капли своей притягательности.



Терра, главная героиня игры, в исполнении Йоситаки Амано.





Боевая система претерпела существенные изменения по сравнению с предыдущими частями FF — были убраны профессии, назначаемые для каждого героя. Job System привносила в игру большую долю разнообразия, но поглощала огромное количество времени у игроков и лишала разработчиков некоторых возможностей кроить сюжет по своему желанию. Взамен было предложено развивать способности героев в магической (общая дисциплина) и специальной (индивидуальная) областях, что требовало не только выдающейся усидчивости, но и внимательного исследования игрового мира. Одним из относительных недостатков FFVI считалось относительно небольшое время, необходимое для ее прохождения — но если поставить себе целью изучить все заложенные разработчиками нюансы, времени это займет в несколько раз больше. Да что там говорить, некоторые люди до сих не оставили надежд найти неуловимый артефакт Paladin Ring, существование которого отрицается самими авторами…

Портирование игры на PlayStation прошло более чем успешно, кроме одного досадного факта — программистам Squaresoft не удалось оптимизировать время загрузок данных с диска. Соответственно, перед каждой боевой сценой придется подождать секунду-другую… Положительная сторона портирования гораздо более весома — полновесные CG-заставки. И еще какие! Поначалу я сомневался, что образы Амано можно без потерь перенести в трехмерное пространство, но и это оказалось под силу группе японских волшебников. Не будем кривить душой, заставок на всю игру всего две (плюс один, скажем так, видеоклип), но красота их завораживает…

Есть такая штука — "идеальный баланс". Его достижение для многих составляет цель жизни, в том числе и для разработчиков игровых программ. Обычно в один из самых ярких примеров ставят StarCraft, где путем огромных усилий был получен относительно равный баланс для трех противоборствующих сторон. Но это пример скорее "спортивного" плана, который можно достичь путем больших затрат на бета-тестинг. Мне же кажется, что призрачный баланс стиля, атмосферы (уж насколько заезженное слово, но что делать) есть просто счастливый случай, рука фортуны. Команда разработчиков Final Fantasy впоследствии еще не раз доказывала свой высокий творческий уровень, с каждой игрой все выше и выше поднимая планку качества, хотя казалось, что дальше уже только идеал. Но FFVI всегда будет стоять особняком, по причинам, описанным выше. Да, плохо написал, знаю. Но что делать, мой словарный запас не включает в себя хотя бы близких по значению слов для описания этой игры. Не превосходных степеней восхваления, нет, а именно "Нужных Слов".

Каждый из нас идет по жизни своей дорогой, тропинками своего выбора. И почти никому из нас не удастся стать мудрым и храбрым Принцем или красивой и чуточку грустной Принцессой. Пусть. Но как-то необъяснимо хорошо становится на душе, когда ты смотришь, как по посеребренному луной снегу шагают магитеки навстречу мерцающим вдали огням ночного города. Столь близким и одновременно далеким. Навстречу судьбе. В своей последней фантазии…

ВАЛЕРИЙ “А.КУПЕР” КОРНЕЕВ

ХРОНОТРИГГЕР: FINAL FANTASY WRIST WATCH

HTTP://WWW.SEIKOWATCHES.COM/SPECIAL/FF/INDEX.HTML

*“Тикают часики
Не для меня...”*
(Макс Фадеев, “Сестричка”)

Square провалила свой первый (и, как они сейчас божатся, последний) киноопус, Final Fantasy: The Spirits Within. Великолепный с технологической точки зрения мультфильм еле-еле окупил 136-миллионные затраты на производство, Square Pictures распустили, а из фэндома FF выжимают усиленную компенсацию - настойчиво заваливая поклонников “сопутствующими товарами”. Собственно, ничего плохого в этом нет, лишь бы товары были стоящие. Один из них мы как раз заполучили в свои шаловливые ручки.

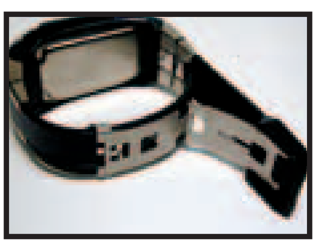
Раньше Square промышляла зажигалками Zippo и серебряными украшениями с символикой FF, кожаными штанцами Скволла, фигурками персонажей всех мыслимых размеров (начиная с миниатюр на крышках от кока-колы и заканчивая статуями в натуральный рост). С выходом фильма, базирующегося на канонах “твердой” НФ и смело заигрывающего с высокими технологиями, возникла необходимость предъявить ценителям адекватный мерчандайз: что-то продвинуто-футуристичное и, по возможности, недешевое. Из всего многообразия современных цифровых гаджетов, подпадающих под упомянутое определение, Square выбрала наручные часы. Если помните, в кино на запястье доктора Аки Росс удобно примостилось устройство под названием Wrist Holo - голографический проектор, демонстрирующий карту местности и фиксирующий местоположение чужаков-фантомов, угрожающих жизни исследовательницы. Вдохновившись этим девайсом, фирма Seiko разработала модные часы Final Fantasy Wrist Watch, частично повторяющие дизайн киношного прототипа.



Слева - Wrist Watch из E-shop, справа - Wrist Holo из фильма.



Киношный хронометр явно стоит подороже. А учитывая инфляцию к 2065 году...



“Те же лица, только задом”. Крепление-защелка на ремешке.



Включенная подсветка придает цифрам некоторую сюрность.

Спешу умерить пыл особо ярых фанатов FF: перед нами не точная копия, а вещица “по мотивам”. Как следствие, в браслете нет ни голопроектора, ни сенсорных кнопок, ни сцинтилляционного Г-спектрометра, ни бинарного транслюкатора, ни даже флуктуационного хлоп-мутатора. Завалящий осциллограф со счетчиком Гейгера-Мюллера - и тот встроить поленились. Конструкторов простить можно, 2065-й год еще только на подходе, и над миниатюризацией техники придется некоторое время попотеть. Но не надо печалиться! Агрегат мастерски справляется со своей основной хронометрической функцией: Wrist Watch действует в режиме секундомера, будильника, таймера (обратный отсчет) и собственно часов. Экран необычной формы - вертикальный, цифры на нем расположены в несколько рядов друг под дружкой и при желании (точнее, по нажатию маленькой кнопки в основании дисплейчика) озаряются изумрудно-зеленой электролюминесцентной подсветкой. Время отображается в 12-ти или 24-часовом формате с точностью до секунд (секундомер считает с точностью до 0.01 секунды). Таймер имеет четыре предустановленных позиции на 3, 5, 10 и 15 минут. Встроенного автоматического календаря хватит до 2046 года - тот, кто доживет и узнает, что станется с часами, как пить дать получит приз от Seiko. Жаль, что здешний будильник просто сосредоточенно попискивает, а не играет, скажем, очередную аранжировку “Прелюдии” Нобуо Уемацу.

Водонепроницаемый изогнутый корпус (в инструкции написано, что “держит” 100 метров - верим на слово) выполнен из нержавеющей стали и жесткого пластика. Широкий полиуретановый ремешок удобно охватывает руку и вроде бы кожу особо не натирает. Специфического ощущения дороговизны часов у меня так и не возникло (возможно, отчасти из-за легкости всей конструкции), зато окружающих мудреный дизайн Wrist Watch явно повергал в удивление, вызывал неподдельный интерес. За фантастический внешний вид приходится платить: в розничной продаже стоимость этой модели редко опускается ниже 350 вечнозеленых. С одной стороны, Seiko предлагает в нестандартном корпусе вполне обычный продукт. Качественный, однако, не страдающий избытком функциональности и имеющий чисто эстетические преимущества перед аналогичными моделями - продающимися, вдобавок, по более низкой цене. С другой стороны, принадлежность ко вселенной Final Fantasy, пусть и не совсем “кошерному” ее киноответвлению, гарантирует ошеломительный успех Wrist Watch у прослойки особо хардкорных фанатов, готовых расстаться с любыми суммами - лишь бы приобщиться к легенде. Тот факт, что часы выпущены ограниченным тиражом (о точном их количестве Seiko, правда, скромно умалчивает), подливает масла в огонь фэнской страсти: на Западе за Wrist Watch коллекционеры устроили настоящую охоту! Сурьезное приобретение для обеспеченных маньяков, что говорить.

Мы благодарим онлайновый магазин E-Shop (www.e-shop.ru) за предоставленный экземпляр фэнских часов. Кстати, до нас дошли слухи, что магазин планирует дарить покупателям этих часов DVD-диск с фильмом Final Fantasy: The Spirits Within!

HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV

ВСЕ ЧТО ВЫ ХОТЕЛИ ЗНАТЬ, НО БОЯЛИСЬ СПРОСИТЬ

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9230

Алексей Доля

TanaT@yes.ru

"Black Dragon takes out a Titan every day of a week."
- один из слухов в таверне.

«А где, собственно, обзор?» – возмущенно спросите вы. И будете правы. Обзора нет. Мы начнем знакомить вас с самой ожидаемой TBS года с прохождения, выдав выжимки из руководства, а также свежеиспеченные советы, приготовленные на закваске первой недели экспериментов с HoMM IV. А обзор… Обзор мы выкатим в следующем номере. Огромный, полновесный, с разными (зачастую противоречивыми!) мнениями. А пока – это руководство. Изучайте и анализируйте.

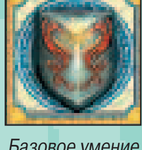
HoMM IV отличается от своих предшественниц не только улучшенной графикой. Налицо кардинальные изменения в геймплее. Создатели не ограничились простым добавлением новых замков, монстров, заклинаний и навыков (как это было в **HoMM I, II, III**). Информацию по всем нововведениям вы найдете в этой статье. Также вы получите ряд советов, помогающих более эффективно справляться с **HoMM IV**. Я не буду останавливаться на некоторых элементах игры, описанных в апрельской статье (правилах ведения тактического боя, использования заклинаний и т.д.).

Skill News

Навыки (**Skills**) - это тот «товар», который ваш герой покупает за очки опыта. Они являются показателем мастерства, а также определяют стратегический выбор между линиями развития **Might** (Сила) и **Magic** (Магия). Новая иерархия навыков такова, что вы не сможете создать универсального героя, имеющего заоблачные параметры и одинаково хорошо владеющего и топором, и заклинаниями. Основным показателем развития героев является отнюдь не опыт, а именно новая система умений. Судите сами: зависимость уровня героя от имеющегося опыта не изменилась по сравнению с **HoMM III**.

Что же вам мешает прокачивать все навыки подряд? Такая хитрая штука, как иерархия. Теперь есть базовые характеристики, без которых нельзя изучить другие. Это **NATURE MAGIC** (Магия Природы), **CHAOS MAGIC** (Магия Хаоса), **DEATH MAGIC** (Магия Смерти), **ORDER MAGIC** (Магия Порядка), **LIFE MAGIC** (Магия Жизни), **NOBILITY** (Благородство), **SCOUTING** (Разведка), **COMBAT** (Боевые Навыки) и **TACTICS** (Тактика). Каждый из этих навыков является прародителем целого семейства скиллов. Можно сказать, что халява **HoMM III** закончилась. Помните, как приятно было, играя Варваром, выучить **Expert Wisdom** и получить возможность колдовать любые заклинания? Теперь это невозможно. Во-первых, каждый навык имеет пять уровней: **Basic, Advanced, Expert, Master** и **Grandmaster** – точно так же, как и в серии **Might & Magic**. Вам придется потратить почти на 70% опыта больше, чтобы прокачать что-то до максимума. Во-вторых, большинство скиллов, входящих в подгруппу какого-либо базового навыка, невозможно знать в совершенстве, не владея в совершенстве базовым скиллом. Запутанно? Объясню на примере: в подгруппу **TACTICS** входят такие навыки, как **Defense** и **Offense** (Защита и Атака). Чтобы выучить **Basic Defense** или **Basic Offense**, надо знать **Advanced TACTICS**! А чтобы овладеть **Master TACTICS**, нужно уже знать Advanced **Defense** и **Advanced Offense!** Не слабо! Теперь вы понимаете, насколько ограничено развитие вашего героя? Жизненный опыт показывает, что лучше знать что-то одно в совершенстве, чем всего по чуть-чуть. Герой, обладающий крутой атакой и защитой, намного полезней, чем герой, который бегает чуть быстрее, приносит небольшой доход, способен немного колдовать и обладает сопротивляемостью к магии. Конечно, я утрирую, но на практике зачастую именно так и получается. Так что, если уж прокачивать, то что-то одно. Теперь давайте посмотрим на сами навыки.

TACTICS (Тактика)



Базовое умение TACTICS.

Basic: Бонус +2 к скорости и +3 к дальности хода в бою. Позволяет изучить **Advanced Offense** (Атака в рукопашной), **Advanced Leadership** (Лидерство) и **Advanced Defense** (Защита).
Advanced: Бонус +2 к скорости и +3 к дальности хода. Позволяет изучить: **Master Offense**, **Master Leadership** и **Master Defense**.
Expert: Бонус +3 к скорости и +4 к дальности хода. Позволяет изучить: **Grandmaster Offense**, **Grandmaster Leadership** и **Grandmaster Defense**.
Master: Бонус +4 к скорости и +5 к дальности хода.
Grandmaster: Бонус +5 к скорости и +6 к дальности хода.

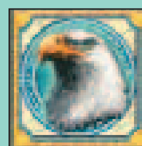
Defense (Защита)



Вторичное умение Defense.

Basic: Увеличивает **Melee Defense** и **Ranged Defense** (Защиту в рукопашном сражении и Защиту от стрелкового оружия) всех дружественных существ на 10%. Требуется для изучения **Expert Tactics.**
Advanced: Увеличивает то же самое на 20%. Требуется для изучения **Master Tactics.**
Expert: Увеличивает то же самое на 30%. Требуется для изучения **Grandmaster Tactics.**
Master: Увеличивает то же самое на 40%.
Grandmaster: Увеличивает то же самое на 50%.

Leadership (Лидерство)



Вторичное умение Leadership.

Basic: Бонус +1 к морали и удаче.
Advanced: Бонус +2 к морали и удаче.
Expert: Бонус +3 к морали и удаче.
Master: Бонус +4 к морали и удаче.
Grandmaster: Бонус +5 к морали и удаче.

Offense (Атака)



Вторичное умение Offense

Basic: Бонус +10% к **Melee Attack** и **Ranged Attack** (Сила в рукопашном бою и бою на расстоянии). Требуется для изучения **Expert Tactics.**
Advanced: Бонус +20% к **Melee Attack** и **Ranged Attack**. Требуетсяся для изучения **Master Tactics.**
Expert: Бонус +30% к **Melee Attack** и **Ranged Attack**. Требуется для изучения **Grandmaster Tactics.**
Master: Бонус +40% к **Melee Attack** и **Ranged Attack**.
Grandmaster: Бонус +50% к **Melee Attack** и **Ranged Attack**.

Навык TACTICS и связанная с ним подгруппа (Defense, Leadership, Offense) являются типичными представителями направления MIGHT. При этом от старого навыка TACTICS (из HoMM III) здесь ничего не осталось. Если вы делаете ставку на силу и быструю победу, то эта подгруппа для вас. Основное внимание стоит уделить изучению базового навыка, от которого напрямую зависят Defense и Offense. Обратите внимание на Leadership. Теперь он сочетает два старых навыка: Leadership и Luck. Этот скилл просто золотая находка для всех не магов. Обратите внимание, что TACTICS действует лишь на армию героя, а не на него самого.

COMBAT (Боевые Навыки)



Базовое умение COMBAT

Basic: Увеличивает **Melee Defense** и **Ranged Defense** героя до 15 ед. Позволяет овладеть **Advanced Melee**, **Advanced Archery** и **Advanced Magic Resistance** (Сопротивляемость к магии).
Advanced: Увеличивает **Melee Defense** и **Ranged Defense** героя до 20 ед. Требуется для **Master Melee**, **Master Archery** и **Master Magic Resistance**.
Expert: Увеличивает **Melee Defense** и **Ranged Defense** героя до 30 ед. Нужен для **Grandmaster Melee**, **Grandmaster Archery** и **Grandmaster Magic Resistance**.
Master: Увеличивает **Melee Defense** и **Ranged Defense** героя до 40 ед.
Grandmaster: Увеличивает **Melee Defense** и **Ranged Defense** героя до 60 ед.

Melee (Рукопашная атака)



Вторичное умение Melee.

Basic: Увеличивает **Melee Attack** героя до 15 ед. и уменьшает природную (то есть не магическую) защиту вражеских существ в 1,5 раза. Навык **Melee** никогда не уменьшает защиту монстров врага ниже 10 и не действует на защиту героя противника.
Advanced: Увеличивает **Melee Attack** героя до 20 ед. и уменьшает природную защиту вражеских существ в 2 раза.
Expert: Увеличивает **Melee Attack** героя до 30 ед., уменьшает защиту монстров противника в 3 раза. Герой получает возможность атаковать противника до того, как тот ответит (нанесет удар-реванш).
Master: Увеличивает **Melee Attack** героя до 40 ед., уменьшает защиту монстров противника в 4 раза.
Grandmaster: Дает герою возможность атаковать противника до его ответного удара и второй раз после того, как тот нанесет свой удар-реванш..

Archery (Стрельба и метательное оружие)

Basic: Увеличивает **Ranged Attack** (Атаку на расстоянии) героя до 15 ед. Навык **Archery** никогда не уменьшает



Вторичное умение Archery.

защиту монстров врага ниже 10 и не действует на защиту героя противника.

Advanced: Увеличивает **Ranged Attack** героя до 20 ед., а защиту монстров противника уменьшает в 2 раза. Позволяет наносить максимальное повреждение при дистанционных атаках через стены и другие препятствия.

Expert: Увеличивает **Ranged Attack** героя до 30 ед., а защиту монстров противника уменьшает в 3 раза.

Master: Увеличивает **Ranged Attack** героя до 40 ед., а защиту монстров противника уменьшает в 4 раза.

Grandmaster: Дает атакующему возможность стрелять до того, как противник сможет ответить, и второй раз после его реванш-удара. Ваши стрелки также наносят максимальный урон на любом расстоянии и через любые препятствия.

Magic Resistance (Сопротивляемость к магии)



Вторичное умение Magic Resistance.

Basic: Вероятность того, что вражеское заклинание не сработает, составляет 30%.

Advanced: Вероятность того, что вражеское заклинание не сработает, составляет 50%.

Expert: Вероятность того, что вражеское заклинание не сработает, составляет 70%.

Master: Вероятность того, что вражеское заклинание не сработает, составляет 80%.

Grandmaster: Полный иммунитет к магии.

Данная группа навыков обладает самой простой иерархией. Не упустите из виду один очень важный момент: эти скиллы дают бонусы герою, а не армии. Иммунитет к магии получит только герой, а ваши монстры по-прежнему будут подвергаться негативным воздействиям. Вся эта группа навыков является второй по важности для всех «немагов»: скилл Magic Resistance – основной противовес магии.

SCOUTING (Разведка)



Базовое умение Scouting.

Basic: Герой получает +1 к **Scouting Radius** (теперь он видит на одну клеточку дальше) и возможность узнать некоторые детали любого объекта на карте. Позволяет учить навыки **Advanced Pathfinding, Advanced Seamanship** и **Basic Stealth**. Герой видит противника, владеющего навыком **Basic Stealth**.

Advanced: Герой получает +2 к **Scouting Radius** и возможность узнать точное количество монстров в армии противника. Позволяет изучить **Master Pathfinding**, **Master Seamanship** и **Advanced Stealth**. Герой видит противника, владеющего навыком **Advanced Stealth**.

Expert: Герой получает +3 к **Scouting Radius** и получает возможность просчитать исход битвы с армией противника. Позволяет изучить **Grandmaster Pathfinding**, **Grandmaster Seamanship** и **Expert Stealth**. Герой видит противника, владеющего навыком **Expert Stealth**.

Master: Герой получает +4 к **Scouting Radius** и возможность видеть навыки героев противника. Герой может видеть врага, владеющего навыком **Master Stealth**. Требует знания **Master Stealth**.

Grandmaster: Герой получает +5 к **Scouting Radius** и возможность узнать абсолютно все о замках и героях противника (вплоть до детальной информации об артефактах противника и свободном населении в городе). Герой видит врага, владеющего навыком **Grandmaster Stealth.** Требует знания **Grandmaster Stealth.**

Pathfinding (Умение следопыта)



Вторичное умение Pathfinding.

Basic: Снижает пенальти при передвижении по пересеченной местности на 25%. Требует знания навыка **Expert Scouting.**

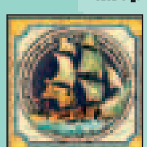
Advanced: Снижает пенальти при передвижении по пересеченной местности на 50%. Требует знания навыка **Master Scouting.**

Expert: Дает герою возможность свободно передвигаться по любой местности. Требуется знание **Grandmaster Scouting.**

Master: Дает свободное передвижение и бонус +25% к дальности хода. Требуется знание **Grandmaster Scouting.**

Grandmaster: Дает свободное передвижение и бонус +50% к дальности хода.

Seamanship (Мореходство)



Вторичное умение Seamanship.

Basic: Бонус +25% к дальности хода по морю. Действует так же, как и **Basic Tactics, Basic Offense** и **Basic Defense** в битвах на море.

Advanced: Бонус +50% к дальности хода по морю. Действует так же, как и **Advanced Tactics, Advanced Offense** и **Advanced Defense** в битвах на море.

Expert: Бонус +100% к дальности хода по морю. В морских баталиях заменяет **Expert Tactics, Expert Offense** и **Expert Defense.**

Master: Бонус +150% к дальности хода по морю. В морских сражениях заменяет **Master Tactics, Master Offense** и **Master Defense.**

Grandmaster: Бонус +300 дальность хода по морю. Заменяет **Grandmaster Tactics, Grandmaster Offense and Grandmaster Defense** в морских сражениях.

Stealth (Скрытность)



Вторичное умение Stealth.

Basic: Герой невидим для существ первого уровня и героев врага, не владеющих навыком **Scouting.** Противник может заметить героя, только если с ним столкнется. Ваш герой может прятать только себя: не замки и не свою армию.

Advanced: Герой невидим для монстров второго уровня и для противников, не владеющих навыком **Scouting**. Ограничения остаются.

Expert: Герой невидим для монстров третьего уровня и для противников, не владеющих навыком **Advanced Scouting.** Ограничения остаются.

Master: Герой невидим для всех монстров и героев, владеющих **Expert Scouting.** Однако при столкновении с существами четвертого уровня или героем, знающим **Expert Scouting** - его заметят. Ваш герой по-прежнему прячет только себя.

Grandmaster: Героя может увидеть только противник, владеющий **Master Scouting** и то - при столкновении. Ограничения остаются.

Данная группа скиллов достаточно проблемная: не очень понятно, какие лучше получить бонусы. Конечно, есть потрясающие боевые характеристики при битвах в море и большая скорость передвижения на суше. А со скиллом Stealth я был бы поосторожнее. Опыт показывает, что даже самого быстрого и скрытного героя (но без блестящих боевых характеристик) можно поймать и убить. Так что хорошо подумайте, прежде чем потратить тысячи очков опыта на это.

NOBILITY (Благородство)



Базовое умение Nobility.

Basic: Повышает прирост всех существ в городе игрока на 10%. Позволяет выучить: **Advanced Estates, Advanced Mining** и **Advanced Diplomacy.**

Advanced: Повышает прирост всех существ в городе игрока на 20%. Позволяет выучить: **Master Estates, Master Mining** и **Master Diplomacy.**

Expert: Повышает прирост всех существ в городе игрока на +30%. Требует знания **Grandmaster Estates, Grandmaster Mining** и **Grandmaster Diplomacy.**

Master: Повышает прирост всех существ в городе игрока на +40%.

Grandmaster: Повышает прирост всех существ в городе игрока на +50%.

Estates (Доходы)



Вторичное умение Estates.

Basic: Приносит 100 золотых каждый день (10% на уровень героя). Требует знания **Expert Nobility.**

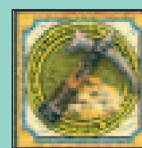
Advanced: Приносит 200 золотых в день (10% на уровень героя). Требует **Master Nobility.**

Expert: Приносит 300 золотых в день (10% на уровень героя). Требует знания **Grandmaster Nobility.**

Master: Приносит 400 золотых в день (10% на уровень героя).

Grandmaster: Приносит 500 золотых в день (10% на уровень героя).

Mining (Добыча ресурсов)



Вторичное умение Mining.

Basic: Приносит по 2 ед. дерева и руды плюс 10% на уровень героя каждые пять дней. Требует знания **Expert Nobility.**

Advanced: Приносит по 2 ед. единицы дерева руды и еще 2 ед. какого-либо другого ресурса плюс 10% на уровень героя за период в пять дней. Два других ресурса выбираются из набора (по одному из каждого): **Gems** (самоцветы), **Mercury** (ртуть), **Sulfur** (сера) и **Crystals** (кристаллы). Требует знания **Master Nobility.**

Expert: Приносит по 2 ед. дерева и руды и еще 4 ед. какого-либо другого ресурса плюс 10% на уровень героя за период в пять дней. Четыре других ресурса выбираются из набора (по одному из каждого): **Gems** (самоцветы), **Mercury** (ртуть), **Sulfur** (сера) и **Crystals** (кристаллы). Требует знания **Grandmaster Nobility.**

Master: Приносит по 3 ед. дерева и руды и еще 5 ед. какого-либо другого ресурса плюс 10% на уровень героя за период в пять дней. Пять других ресурсов выбираются из набора (по одному из каждого): **Gems** (самоцветы), **Mercury** (ртуть), **Sulfur** (сера) и **Crystals** (кристаллы).

Grandmaster: Приносит по 4 ед. дерева и руды и еще 6 ед. какого-либо другого ресурса плюс 10% на уровень героя за период в пять дней. Шесть других ресурсов выбираются из набора (по одному из каждого): **Gems** (самоцветы), **Mercury** (ртуть), **Sulfur** (сера) и **Crystals** (кристаллы).

Diplomacy (Дипломатия)



Вторичное умение Diplomacy.

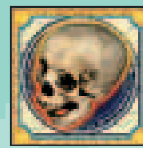
Дипломатия почти не изменилась по сравнению даже с **HoMM II**, так что описывать ее нет необходимости.

Эта группа умений очень интересная. Судите сами: герой, приносящий ресурсы (в том числе и денежные), очень пригодится, если его сразу не убьют. Реальность такова, что сила или магия бывают востребованы намного раньше и сильнее, чем ресурсы всех видов. Так что при обилии ресурсов на карте вкладывать опыт в такие навыки бессмысленно. Для извлечения реальных выгод требуется действительно полная прокачка описанных скиллов.

NATURE MAGIC & CHAOS MAGIC & DEATH MAGIC& ORDER MAGIC & LIFE MAGIC


Базовое умение Nature Magic.


Базовое умение Chaos Magic.


Базовое умение Death Magic.


Базовое умение Order Magic.


Базовое умение Life Magic.

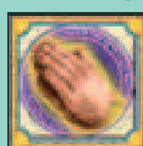
Данные группы, связанные с магическими школами, имеют очень много общего. Каждое из этих базовых умений позволяет использовать заклинания своей школы. **Basic** дает возможность изучить заклинания первого уровня, **Advanced** - второго, ... , **Grandmaster** - пятого. Помимо этого они разрешают овладеть вторичными умениями, которые мы кратко рассмотрим.

Healing (Исцеление)


Вторичное умение Healing.

Вторичный навык скилла **LIFE MAGIC.** Увеличивает количество **SP (spell-points)** героя и скорость их восстановления. Без владения этим навыком нельзя совершенствоваться в **LIFE MAGIC.**

Spirituality (Спиритизм)


Вторичное умение Spirituality.

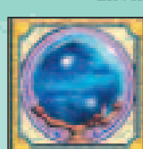
Вторичный навык скилла **LIFE MAGIC.** Увеличивает эффективность заклинаний этой школы и добавляет **SP.** Без владения этим навыком нельзя совершенствоваться в **LIFE MAGIC.**

Resurrection (Воскрешение)


Вторичное умение Resurrection.

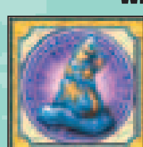
Вторичный навык скилла **LIFE MAGIC.** Позволяет воскрешать павших воинов (нельзя воскрешать механических монстров и элементалей, также нельзя восстанавливать силы живых существ). Надо отметить, что на воскрешение не тратится никакого заклинания.

Enchantment (Волшебство)


Вторичное умение Enchantment.

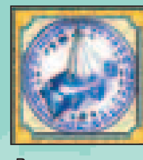
Вторичный навык скилла **ORDER MAGIC.** Полная копия навыка **Healing** из подгруппы **LIFE MAGIC.** Без этого навыка нельзя совершенствоваться в базовом скилле **ORDER MAGIC.**

Wizardry (Колдовство)


Вторичное умение Wizardry.

Вторичный навык скилла **ORDER MAGIC.** Полная копия навыка **Spirituality** из подгруппы **LIFE MAGIC.** Без него нельзя совершенствоваться в базовом скилле **ORDER MAGIC.**

Charm (Обаяние)


Вторичное умение Charm. аа

Вторичный навык скилла **ORDER MAGIC.** Позволяет бесплатно переманивать на свою сторону определенный процент нейтральной армии, сильно уступающей в численности. Определенный аналог **Diplomacy,** только бесплатный. Процент достаточно маленький: на уровне **Grandmaster** он составляет лишь 35%.

Occultism (Оккультизм)


Вторичное умение Occultism.

Вторичный навык скилла **DEATH MAGIC.** Полная копия навыка **Healing** из подгруппы **LIFE MAGIC.** Без этого навыка нельзя совершенствоваться в базовом скилле **DEATH MAGIC.**

Demonology (Демонология)


Вторичное умение Demonology.

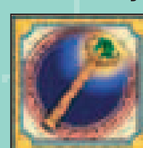
Вторичный навык скилла **DEATH MAGIC.** Полная копия навыка **Spirituality** из подгруппы **LIFE MAGIC.** Без этого навыка нельзя совершенствоваться в базовом скилле **DEATH MAGIC.**

Necromancy (Некромантия)


Вторичное умение Necromancy.

Вторичный навык скилла **DEATH MAGIC.** Позволяет оживлять погибших монстров после боя в виде скелетов **(Basic, Advanced);** скелетов и призраков **(Expert, Master);** скелетов, призраков и вампиров **(Grandmaster).**

Conjuration (Чудотворство)


Вторичное умение Conjuration.

Вторичный навык скилла **CHAOS MAGIC.** Полная копия навыка **Spirituality** из подгруппы **LIFE MAGIC.** Без этого навыка нельзя совершенствоваться в базовом скилле **CHAOS MAGIC.**

Pyromancy (Пиромания)


Вторичное умение Pyromancy.

Вторичный навык скилла **CHAOS MAGIC.** Полная копия навыка **Healing** из подгруппы **LIFE MAGIC.** Без этого навыка нельзя совершенствоваться в базовом скилле **CHAOS MAGIC.**

Sorcery (Чудотворство)


Вторичное умение Sorcery.

Вторичный навык скилла **CHAOS MAGIC.** Увеличивает эффективность всех ударных заклинаний в независимости от их магической школы.

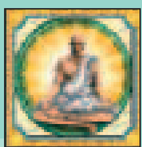
Herbalism (Травничество)



Вторичный навык скилла **NATURE MAGIC.** Полная копия навыка **Healing** из подгруппы **LIFE MAGIC.** Без этого навыка нельзя совершенствоваться в базовом скилле **NATURE MAGIC.**

Вторичное умение Herbalism.

Meditation (Медитация)



Вторичный навык скилла **NATURE MAGIC.** Полная копия навыка **Spirituality** из подгруппы **LIFE MAGIC.** Без этого навыка нельзя совершенствоваться в базовом скилле **NATURE MAGIC.**

Вторичное умение Meditation.

Summoning (Вызов существ)

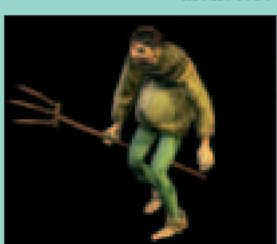


Вторичный навык скилла **NATURE MAGIC.** Позволяет вызывать в начале простых существ, а потом мощных элементалей стихий (на уровне **Grandmaster**).

Вторичное умение Summoning.

Пришло время подвести итог навыкам различных магических школ. Во-первых, вы, наверное, заметили, что первые два навыка во всех подгруппах отличаются лишь названиями и эффектом заклинаний своей школы. Во-вторых, отличительной особенностью каждой группы является третий навык. Их и надо сравнивать. На мой взгляд, самый нужный навык - Sorcery (Колдовство) из группы CHAOS MAGIC. Его эффективность (увеличение силы всех ударных заклинаний) очевидна. Что касается вызова элементалей, для этого необходимо прокачать данное умение до последней стадии и потратить очень много опыта. По-моему, оно того не стоит. Некромантия - всегда найдет своих сторонников (хе-хе!). Появилась возможность получать не только скелетов, но и вампиров. Charm (Переманивание существ на свою сторону) и Resurrection (Воскрешение своих мертвых существ) - безусловно, полезны, но не эффективны. Например, Charm действует только в том случае, если ваша армия значительно превосходит силами противника. А чтобы воспользоваться Resurrection, нужно сначала выиграть бой, что будет не так-то просто сделать, если противник потратит свой опыт на COMBAT и TACTICS. Вывод: самая сильная связка - это CHAOS + DEATH MAGIC.

Monsters



Крестьяне - плохие воины, зато каждый из них приносит один золотой в день.

Давайте заглянем за занавес, скрывающий от нас новых монстров. Как же разобраться, кто сильнее? Оказывается, за нас уже постарались разработчики: у каждого монстра есть параметр - количество опыта. Если вы убьете монстра, то прибавите его опыт к своему. Итак, взглянем на самых "опытных" монстров. Это Black Dragon, Behemoth и Dragon Golem. Судя по всему, Black Dragon сильнее последних в два раза. Теперь давайте рассмотрим некоторых монстров, обладающих интересными свойствами.



Меня всегда удивляла сила этого монстра и его невысокая цена.

Magic&Artifact

Самые сильные заклинания школы **Chaos:**
Disintegrate - причиняет повреждения монстрам. Их нельзя воскресить до конца боя.
Chain Lightning - старое доброе «молниеносное» заклинание. Действует все так же.
Armageddon - всем становится ОЧЕНЬ жарко. Без комментариев.

А вот самые крутые (мнение автора не всегда совпадает с мнением редакции – прим. ред.) артефакты:
Adamantine Armor - утраивает здоровье героя.
Adamantine Shield- удваивает здоровье всех ваших монстров, находящихся на расстоянии 3-х клеток от героя. Помимо этого: с вероятностью 10% защищает вашего героя от атак в рукопашном бою.
Archmage's Codex – дает доступ ко всем заклинаниям пятого уровня.
Sword of the Gods - удваивает урон, получаемый врагом от ваших монстров, находящихся на расстоянии 3-х клеток от героя. Снижает урон, получаемый вашими воинами на 5%.
Thunder Hammer – увеличивает на +80 ед. к наносимому ими урону (+8 ед. повреждения за каждый уровень героя).

Обратите внимание:

*- на самых быстрых существ первого уровня: **Imps** и **Bandits**. Армии, состоящие из одного существа данного вида, являются превосходными разведчиками, сборщиками ресурсов на первых этапах игры (помните, армии могут передвигаться без героев). К тому же бандиты владеют навыком **Stealth** - следовательно, способны воровать ресурсы у существ 1 уровня.*

*- на два замка: **Stronghold, Asylum**. Первый уже упоминался в предыдущем номере журнала, поэтому поговорим про второй. **Asylum** имеет следующие плюсы: возможность построить самого сильного монстра - **Black Dragon** и изучить самую сильную магию - **Chaos. Black Dragon**, между прочим, имеет иммунитет к магии. Так что борьба в **HoMM IV** развернется среди двух указанных замков - ибо только они претендуют на приставку "супер".*

Помните:

*- навык **Mining** позволит купаться в ресурсах, а навык Stealth почувствовать себя королем воров. Но в реальной битве на смерть вам может очень не хватить того опыта, который вы потратили на обозначенные скиллы.*

- в защите городов все зависит только от вас: отправляйте самых сильных стрелков в башни (они получат огромный бонус), перекрывайте главный вход (теперь нет ворот) и максимально используйте героев.

- боевой порядок армии определяется заранее (во время передвижения по стратегической карте).

- оставшийся в живых "последний герой" (если он останется один) получит весь опыт за битву. Поэтому желательно сохранить хотя бы одного героя, по возможности самого сильного.

Command & Conquer: Renegade

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ
НА ДИСКЕ BONUS К НОМЕРУ

Дополнительная информация: http://www.westwood.com/games/ccuniverse/renegade/

Денис Зельцер
maxiden@gameland.ru

Миссия 6

Первичные задания: отыскать **Hotwire**, **Gunner**, **Deadeye**, **Patch**, уничтожить **Black Hand**.
Вторичные: очистить городскую площадь, связаться со сбежавшим солдатом, уничтожить инженеров **Nod**.

Это длинная и насыщенная боевыми действиями миссия, проходящая на улицах городка, в котором побывать придется еще не раз...

Соберите оружие, раскиданное вокруг обломков самолета. Прямо перед вашим носом будет высажен **Nod'овский** десант — с ним лучше расправиться на расстоянии (обратите внимание на офицеров, вылезающих из окна здания справа).

Направляйтесь вперед и сворачивайте направо. Пройдите через узкий проем между зданиями, затем с помощью ракетницы уничтожьте технику **Nod**. Следуйте направо к куче обломков, за ними находится **Hotwire**. Взорвите их с помощью **C4** и поговорите с девушкой.

Направляйтесь дальше по мостовой. Впереди вас ожидает **Flame Tank**, которому «одолжите» две-три ракеты. Дорога ведет к городской площади. Там на крышах домов множество ракетчиков. В бункере на середине площади находится **Gunner**.

Развернитесь, зайдите в здание прямо перед вами и поднимитесь по лестнице налево. Наверху стоят два ракетчика, с этими ребятами лучше не мешкать. Выйдя из здания, следуйте по мостовой дальше, пока не увидите боковую лестницу.



Господ офицеров здесь никто не ждал. Постараемся им это объяснить...

Человек в здании проведет вас к разбитому самолету. Здесь снова появится **Mendoza**, и снова убить его не удастся.

На пути вас ожидает **Flametank** и атака сразу с двух сторон. Пройдя через кровавое месиво, зайдите в здание слева и наведите шороху в саду под окнами — там находятся вражеские инженеры.

Теперь пришла пора оседлать танк. На нем вы под градом ракет должны добраться до следующей площадки. По пути зайдите в здание справа и получите информацию от старика. Как только вы доползете до большого здания на берегу моря, бросайте танк (если он еще существует) и направляйтесь в здание, где находится **Deadeye**.

Рядом увидите **Flametank**, на котором можно покататься. Как только обнаружите здание наподобие храма, слезайте с танка и бегите внутрь, чтобы спасти **Babushka** (бабушка). Здесь соберутся все члены "Шестерки смерти". Тут же находится и последний герой, которого вы должны отыскать. Имя героя — **Patch**. Как только вы его увидите, здание окружат три вертолета и четыре ракетных установки. Уничтожив их, вы завершите миссию.

Миссия 7

Первичные задания: получить доступ к военному компьютеру, эвакуировать ученых, охранять Сидни.
Вторичные задания: отключить сигнализацию.
Дополнительные задания: уничтожить секретный кэш, спасти пленника.

Эта миссия из разряда "шпионских". От вас с **Havoc'ом** требуется тихая и быстрая работа. Во многих местах поместья вы увидите выключатели сигнализации — стреляйте по ним, чтобы их нельзя было активировать.

Очистите наблюдательную вышку и следуйте по направлению к двери, ведущей в небольшой лабиринт. Дверь справа ведет в маленькую церквушку, где внизу вы найдете терминал, подлежащий уничтожению.

Следуя по тропинке, направляйтесь в поместье. На втором этаже отыщите библиотеку и откройте книжную полку, за ней вы обнаружите секретную комнатку с кучей оружия.

Теперь бегите наверх. Вы сможете взломать военный компьютер и заодно поболтать с Кейном. Заберите красную ключ-карточку. После этого спускайтесь в подвал и отыщите помещение с тремя камерами. Освободите пленника и поднимайтесь на первый этаж, где должны найти помещение с четырьмя дверьми. В комнате слева находится дискетка. После этого двигайтесь вперед и наблюдайте видеоролик.

Бегите обратно на улицу, к вертолетной площадке, в самую середину поместья, куда выходят двери казарм. Здесь вы наконец-то сможете расправиться с **Mendoza** и закончить миссию.

Миссия 8

Первичные задания: защищать участников команды **Dead 6**, не допустить ядерного взрыва, эвакуировать Сидни, проводить **Hotwire** к **SAM-установкам**, уничтожить ракетные **SSM-модули**.
Вторичные задания: уничтожить радарные установки, спасти мирных граждан, уничтожить запасы напалма.

Это очень ответственная миссия, так как,



Stealth-танки появляются в самый неудачный момент, но сбиваются одной ракетой.

помимо охраны собственной шкуры и здоровья, **Havoc'у** придется защищать шуструю команду **Dead 6** и ученую девицу Сидни от черно-красных стервятников **Nod**. Что ж, для нашего бравого молодца нет ничего невозможного...

Быстро обсудив план действий, команда ринется в бой, наружу из храма. Действие происходит в городе из миссии 6. Бегите впереди всех и помните, что смерть любого из членов команды приравнивается к провалу миссии. Наиболее беспокойная из шестерки — девица **Hotwire**, которая все время лезет вперед и ей больше всех достается.

За углом большого здания вас ждет жаркая перестрелка. Достаньте ракетницу и первым делом расправьтесь с **Gun Installation** и обоими **APC**. В это время ваши сподвижники будут мочить **Flame-солдатов** и офицеров **Nod**.

Закончив с первой партией, ваша команда останется стоять там же, дальше с вами пойдет только **Hotwire**. До следующего поворота вас встретит дюжина офицеров. Затем — целые орды **Chem-солдат** и летающий **Apache**. Вертолет лучше сбить на углу, солдат расстреляйте издалека, не давая **Hotwire** приблизится к ним. Как только горизонт будет очищен, ваша бравая команда прибежит к вам и спокойненько улетит на вертолете **GDI**. Ну, а **Havoc'у** как всегда придется отдуваться одному за всех.

Следуйте назад по хорошо знакомому маршруту. Добравшись до городской площади, хорошенько постреляйте по крышам — там засело несколько ракетчиков. Расправьтесь с радарными установками и пушкой в центре площади. Далее следуйте по старой дорожке, пока не доберетесь до места, где встретили **Hotwire** в шестой миссии.

Отыщите склад напалма: он представляет из себя взрывоопасную кучу серого цвета. Проходите сквозь открывшуюся пробоину в стене и двигайтесь в сторону парка с **Obelisk'ом** в центре. Сначала следует с помощью винтовки очистить поляну от инженеров, чтобы они не смогли восстановить невидимый вами **Stealth Tank**. Он находится поблизости и, можете не сомневаться, наблюдает за вашими действиями. Стреляйте из ракетницы по колышущемуся воздуху рядом со зданием **Obelisk**, тогда танк сдастся буквально со второго выстрела. При этом старайтесь не попасть под удар **Obelisk**. Как только вы заметили, что вышка начинает подрагивать, бегите со всех ног.

Для получения дополнительных звезд вы можете попробовать уничтожить **Obelisk** изнутри. Для этого понадобится довольно много оружия. Чтобы завершить миссию, ликвидируйте две большие ракетницы, находящиеся рядом.

Миссия 9

Первичные задания: убежать из тюрьмы, уничтожить исследовательский отдел, спасти ученых, уничтожить **Raveshaw**.
Вторичные задания: уничтожить вертолетную площадку, отключить станции Альфа и Бета.
Дополнительные задания: обезвредить центр тибериумных мутаций.

Эта миссия для вас с **Havoc'ом** начнется... в тюрьме. В руках – одна единственная пушка, которой никто не пользовался даже в самом начале игры... Тем не менее, все для вас обернется как нельзя благополучно.

Вокруг вашей камеры бродят офицеры с **Chaingun**. Застрелите обоих из своего вялого бластера и берите нормальную пуш-



Секунду назад на месте взрыва стояли пушки.

ку. Теперь взбирайтесь вверх по лестнице за дверью слева и с помощью контрольной панели открывайте все оставшиеся в тюрьме камеры.

В комнате напротив находится солидный склад боеприпасов. В соседней — две полезных для прохождения дискетки. Выйдя из комнаты, сворачивайте направо, проходите в дверь и следуйте налево. Вот она, свобода!

Прямо за углом примостился ничейный **Nod Buggy**. Если его оседлать и как следует покататься по территории тюрьмы, удастся добить оставшихся солдат. Не забудьте отыскать вертолетную площадку и взорвать ее.

В четырех зданиях на тюремной территории находится немного охранников и множество полезных вещей: кучу оружия, здоровья, брони. Кроме того, вы встретите тучу заключенных. Обойдите все здания, после чего следуйте к воротам, ведущим в пустыню.

Перед вами вакантный **Light Tank**. Забирайтесь в него и помните — в этот раз машина дана вам не для выноса врагов, а для скорости. Вам нужно проехать всего ничего — вперед к арке в ущелье, но это "ничего" будет весьма сложной трассой. Силы **Nod** на этой трассе неисчерпаемы, вертолеты с подкреплением прилетают каждые четыре секунды. Короче, мчитесь во всю прыть вперед и ни о чем не думайте. Главное — добраться на танке как можно ближе к синему тоннелю внизу ущелья. Как только вы окажетесь у входа в него, считайте, что испытание пройдено.

В тоннеле находится здоровье и броня, а в конце и **Flame Tank**, увы, вражеский. Готовьте ракеты. Выйдя, вы можете поправить запасы брони и оружия, пройдя по каменной тропинке назад, в ущелье. Оттуда же следует вынести две турели, преграждающие вам путь к исследовательской базе **Nod**.

Подойдя вплотную к центру, направляйтесь вниз и налево. Как только вы получите задание об уничтожении станций Альфа и Бета, направляйтесь в двери, находящиеся прямо перед вами, и в открывшемся помещении отыщите контрольную панель, которую следует уничтожить.

После этого возвращайтесь обратно и следуйте направо. Спускайтесь в лифте на нижний этаж центра. Следуйте по коридору, пока не наткнетесь на еще один свободный **Light-танк**. Прежде чем залезать в него, выйдите наружу и с помощью винтовки снимите в ущелье ракетчиков и **Black Hand**. После этого забирайтесь в танк и катитесь по мостику в следующий "синий коридор". Там здоровья танка должно хватить на пару **Armored Personnel Center** и **Light Tank**. В общем, убивайте как можно больше, ибо вражеских сил в этих катакомбах — море. Как только вы доберетесь до лифта, вылезайте из танка и спускайтесь вниз.

Внизу отыщите еще один лифт, который переместит вас на нижние этажи комплекса. Здесь, помимо старых знакомцев, вы встретите нового врага — **Acolyte**. Он мгновенно восстанавливает свое здоровье с помощью тибериума. Стреляйте в него, как только у него закончится серия зеленых вспышек.

Бегите вперед, затем сворачивайте несколько раз направо. Вы должны очутиться в комнате с голограммой Кейна. Справа находится контрольный терминал, который следует уничтожить. В соседних комнатах имеются два таких же, отвечающих за станции Альфа и Бета. Покончив с ними, возвращайтесь в помещение с Кейном и спускайтесь вниз. Там вас ждет партийный босс по кличке **Raveshaw**.

Методика истребления **Raveshaw** такова. Во-первых, не применяйте к нему тибериумное оружие — оно лишь прибавляет ему сил. Используйте лазер, не останавливайтесь ни на секунду и ждите, пока он, запрыгнув на платформу, не станет прыгать обратно. Это даст вам возможность прицелиться с помощью снайперской винтовки и выстрелить ему прямо в голову. Конец парню.



На зловещем судне, напоминающем таракана, покататься не дадут.

Миссия 10

Первичные задания: защищать Мобиуса, отыскать энергетический костюм, проводить Мобиуса наружу и отдать в руки **GDI**.



Никогда не забывайте о том, что солдат можно ДАВИТЬ.

Дополнительные задания: уничтожить все силы **Nod**.

Поболтав с доктором Мобиусом, вы вместе отправляетесь на поиски **Mobile Power Suit**. Вокруг вас бегают толпы **Initiates**, то есть тибериумных полумутантов. На них так же, как и на покойного **Raveshaw**, не действует тибериумное оружие. Добирайтесь к лифту и поднимайтесь наверх.

Отыскав дверь слева, заходите в помещение и ищите **Mobile Power Suit**. Взяв штуковину, направляйтесь прямо и сворачивайте налево. Тут вы найдете зеленую ключ-карточку. После этого возвращайтесь в помещение с голограммой Кейна.

Выйдя из него, подберите ученого, который проведет вас к тайнику с желтой карточкой. После этого ваш путь — прямо наверх. А это будет, ой, как непросто! Сохраняйтесь после каждого удачного выстрела. Патронов и зарядов для лазерного пистолета понадобится очень много, поэтому для уничтожения потолочных пушек используйте ракетницу.

После долгого и упорного труда, который вам придется приложить, вытаскивая себя и Мобиуса на поверхность, вы должны будете прорваться к силам **GDI**, чтобы сбыть старикана компетентным органам. Между спасением и вами находится целая свора **Nod-офицеров** и придется расстрелять всех до единого прежде, чем переправить старика на вертолет. В общем, это — дело техники. Как только папашу заберут, можете считать миссию завершенной.

Миссия 11

Первичные задания: повредить **Temple of Nod**, получить доступ к юго-восточным, северо-западным и северо-восточным воротам, найти карточку для входа в Базу, отключить энерговышку, повредить **Construction Yard** и коммуникационный центр.
Вторичные задания: обезвредить южные и западные **SAM-установки**, **Hand Of Nod**, **Tiberium Refinery**, **Tiberium Silos**, вертолетную площадку и турели.
Дополнительные задания: обезвредить **Obelisk**.

Оценили количество заданий? Да, это будет непростая миссия. Зато вы все ближе и ближе к финалу!

Итак, опять пустыня. Побегайте вокруг стартовой точки, здесь вы найдете множество полезных предметов: боеприпасов, здоровья, брони и всего того, что вы потеряли в больших количествах в предыдущей миссии. После этого двигайтесь прямо, пока не наткнетесь на **SAM-установку**. Она охраняется пулеметом, поэтому ее лучше вынести в первую очередь.

Далее двигайтесь по направлению к **Hand of Nod**. В уже знакомом здании отыщите и уничтожьте контрольный терминал. Офицер, охраняющий его, носит на груди желтую карточку, которую следует отобрать. Забрав ее и уничтожив терминал, выходите наружу и следуйте по тропинке, ведущей вверх по ущелью.

Тропинка приведет вас к **Tiberium Refinery**. Цель — уничтожить завод. Следует зайти в здание, отыскать и ликвидировать контрольные панели. Расправившись с **Refinery**, возвращайтесь на тропинку и уничтожьте всех **Black Hand**, которые вам попадутся. У одного из них находится зеленая ключ-карточка.

Теперь направляйтесь к воротам, которые прежде не открывались — они опустятся и к ним подкатит вакантный **Missile Launcher**. Забирайтесь внутрь и, не двигая машину, стреляйте по **Obelisk**. Разрушив здание, направляйте свой ракетный огонь по **SAM-установкам**, расположенным неподалеку. После этого возвращайтесь на тропинку и следуйте к воротам с противоположной стороны базы. Вам будет поручено обесточить энергетический завод, так как он отвечает за лазерное ограждение вокруг базы, охраняющее **Temple Of Nod**. Перед этим вы должны открыть ворота, через которые на территорию базы войдут войска **GDI**. Это можно сделать с помощью панели управления, которая находится в будке. Выходите и дважды сверните налево. Вы должны очутиться около непонятного объекта, называемого в **Renegade** не иначе как **UFO**. Пройдите мимо тарелки и направляйтесь направо.

Вы должны идти вперед, пока не дойдете до северо-западных ворот. Они открываются с помощью карточки-ключа и контрольной панели. Подберите разбросанное неподалеку вооружение. Ракеты вам сейчас очень пригодятся.

Сначала направляйтесь к взлетной полосе. Ее нужно уничтожить. На эту нудную работу уйдет немало времени и ракет. После этого расправьтесь с пусковой установкой неподалеку, а также **SAM-установкой**.

Теперь вам следует отыскать **Construction Yard**. Если вы играли в **C&C**, вы узнаете его без труда. Заходите внутрь и выносите сначала ракетчиков, затем остальную братию. В недрах здания находится контрольный терминал. Что с ним нужно сделать? Правильно. Затем выходите наружу и уничтожьте еще несколько **SAM-установок**.

Если вы расправились с надоедливым вертолетом **Apache**, а он прилетел снова, значит вы забыли уничтожить вертолетную площадку. Она находится недалеко от **Construction Yard**.

Вы сейчас в западной части базы. Здесь же неподалеку расположились хранилища тибериума. Если у вас достаточно боеприпасов, покончите и с ними. Это прибавит звездочку к вашему финальному ranking.

Ну, а теперь — сюрприз... Пройдя по дороге, вы наткнетесь на еще одну базу **Nod**. Впрочем, работы здесь будет поменьше. Во-первых, доставайте ракетницу и стреляйте по турелям, охраняющим базу. Их там несколько, поэтому подходить близко к ним не рекомендуется.

Следуйте к воротам и откройте их, войска **GDI** не замедлят появиться. Далее отыщите коммуникационный центр (который с тарелкой). Рядом вы обнаружите свободный **Launcher**. С его помощью разрушьте здание. Также позаботьтесь о вертолетной площадке.

Здесь же находится и тот самый энергетический завод. Его следует отключить изнутри с помощью мастер-терминала. Как только он будет отключен, возвращайтесь на главную базу и следуйте в **Temple of Nod**. Все как обычно: ищем панели, терминалы, снаряды. Наконец-то!

Миссия 12

Первичные задания: спасти Сидни, очистить **Temple Bunker** и **Temple Power Core**, вывести Сидни.

Вокруг — хаос! Взгляните на карту, видите Кейна? То-то. Вы близки к победе, как никогда.

Бегом! Нужно найти Сидни, которую держат где-то на нижних этажах **Temple Of Nod**. Спускайтесь вниз по перилам, бегите через дверь слева и двигайтесь вдоль туннеля. По пути наблюдайте за правой стеной коридора — там должна быть дверь. Уничтожьте всех юнитов **Nod** в округе и сохранитесь.



Идите налево — там вас ждут четыре **Templar'a**. Позаимствуйте у них броню. За правой дверью находится забавный трофей от Кейна. Налюбовавшись, возвращайтесь обратно и ныряйте в левый проход. За следующей дверью находятся **Black Hand** и две потолочных пушки, с которыми следует расправиться в первую очередь. Ограбьте труп одного из солдат, забрав у него зеленую карточку-ключ, и сохранитесь.

Возвращайтесь в большое помещение и заходите в дверь, требующую от вас зеленую карточку. За дверью находятся еще две потолочных пушки. Будьте осторожны! Спускайтесь на платформе и уничтожьте юнитов **Nod** и инженеров. Через



некоторое время в комнату ворвется еще одна орда юнитов. Приготовьтесь к этому нападению. Сохранитесь.

Идите в левую дверь, спускайтесь вниз и следуйте в комнату напротив. Расправьтесь с тошнотворными **Visceroids** и берите желтую карточку. Сохранитесь.

Снова бегите наверх и заходите в дверь, требующую желтую карточку. Наберите оружия, брони, здоровья и сохранитесь.

Буквально из пробирок очень долго и нудно будут выбираться **Templar'ы**. Здесь придется провести много времени. Убедитесь, что все до одного юниты мертвы. Сохранитесь.

Спускайтесь на лифте вниз, бегите со всех ног и сворачивайте влево, влево, вперед и еще раз влево. За вами могут следовать тибериумные юниты. Как только доберетесь до конца коридора, сохранитесь.

Расправившись с обитателями этого помещения, сохранитесь. Дальше вас ждет чертовски сложная битва... с доктором Петровой.

Спускайтесь вниз и подберите **Volt Riffle**. Стрелять в Петрову бесполезно, пока живы остальные юниты. Они подлечивают доктора тибериумом. Используйте **Volt Riffle**. И победа в этой битве окажется не такой уж невозможной.

Убив босса, берите красную карточку.

Возвращайтесь в предыдущее помещение и направляйтесь к двери, требующей красную карточку. Расправившись с **Nod'овцами** идите к Сидни. Следуйте за ней... Ну и... Все вроде. Конец. Хэппи-энд.

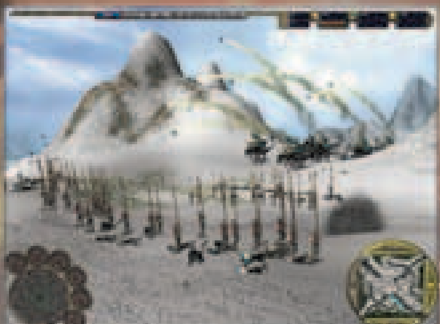
Лорды войны

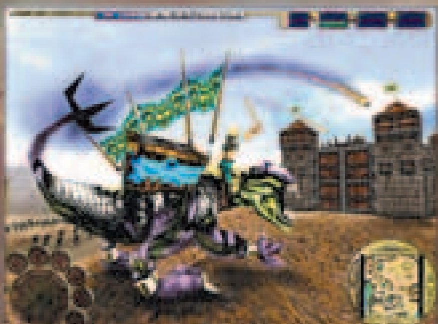
Warrior Kings

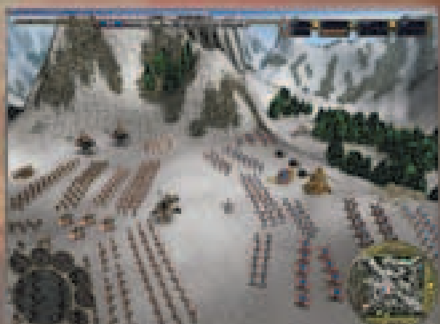
- 180 заданий на 9 картах в режиме одиночной игры
- Баталии на открытых пространствах и в городах
- Огромное число персонажей с различными боевыми характеристиками
- Различные уровни сложности
- Реалистичная трехмерная графика
- Интуитивно понятное управление
- Игра по локальной сети и через Интернет (до 9 человек)

Системные требования:
Операционная система Microsoft® Windows® 95/98/Me/2000/XP, процессор Pentium® 350 МГц, 128 МБ оперативной памяти, DirectTMX® 8.0, совместимый с Direct 3D видеоадаптер с 8 МБ памяти, 4-скоростное устройство для чтения компакт-дисков или DVD-дисков. 256 МБ свободного места на жестком диске, мышь.

Добро пожаловать в мир коварных интриг и жестоких сражений! В вашем распоряжении - огромное войско и широчайшие возможности в выборе тактических моделей ведения боя. События разворачиваются в реальном времени, а разные режимы камеры позволяют выбрать наилучшую точку обзора. Киньте вызов лордам войны, сразитесь за право владеть королевством!







developed by published by

По всем вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14. Заказ дисков по телефону (095) 745-01-14
E-mail: zakaz-cd@media2000.ru
Доставка по Москве - БЕСПЛАТНО!
Поддержка для зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52. E-mail: support@media2000.ru

ИЗДАТЕЛЬСТВО Media2000

Оптические мыши нижней ценовой категории

Мясников Вячеслав
hard@gameland.ru

С недавних пор российский рынок оказался завален разнообразными оптическими «грызунами». Дабы вы не запутались во всей этой мышиной возне, я рассмотрел наиболее интересные и распространенные модели.

Первого оптического «грызуна» выпустила Microsoft. Появление чудо-мыши IntelliMouse Explorer сопровождалось большой шумихой и обилием рекламы. Естественно, и цена была под стать новинке, $55-60. Но прошло время и оптических мышей становится все больше. Цены на хвостатых неуклонно снижаются. Не желая отставать от моды и прогресса, я отправился по магазинам в поисках приличной и недорогой оптической мышки.

Logitech Pilot Wheel Optical Mouse M-BD69



Почему именно она стала моей первой оптической мышью? Ответ прост: 1) Продукция от Logitech у меня ассоциируется с качеством и эргономичностью. 2) Цена всего $14. Согласитесь, совсем недорого для продукции от именитого производителя.

Нижняя часть корпуса сделана полупрозрачной – это придает мышке эстетичность. Дизайн продуман с умом: две кнопки, колесо прокрутки, покрытое темной нескользкой резиной и удобные для руки плавные обводы корпуса. Через красный полупрозрачный пластик нижней части видно свечение оптической системы. Излучатель постоянно горит ровным тусклым светом, а при движении мыши он загорается значительно ярче, освещая коврик. Хотя мышь поставляется в OEM варианте, производитель не стал экономить на интерфейсном кабеле, его длина составила 1.85 метров. Мышь общается с компьютером через USB-порт. Для тех, кто не может его использовать по каким-то причинам, в комплекте есть USB-PS/2 переходник. Мышь поставляется с компакт-диском, на котором я обнаружил фирменную программу MouseWare версии 9.0. Перейдем непосредственно к испытаниям. На компьютер с ОС Windows XP я установил программное обеспечение, идущее в комплекте. Windows с легкостью опознал подопытную мышь, как Logitech Wheel Mouse. С помощью программы mouserate я протестировал скорость опроса порта. При подключении мышки через PS/2-порт частота составила 110 Hz. В случае подключения через USB-порт, частота выросла до стандартных 125 Hz. Затем я решил проверить, как наша подопечная поведет себя на ковриках с разным покрытием. Как и следовало ожидать, мышка не проявила отвращения ни к одному из покрытий, будь то тряпичный или пластиковый коврик, либо поверхность стола. Курсор перемещался плавно, без каких либо подергиваний. Кнопки имеют плавный негромкий ход, а колесо прокрутки не дребезжит словно трещотка. Прекрасно сделанные опорные "ножки" позволяют без затруднений перемещать мышь по тряпичному коврику.

Достоинства:
* Прекрасное качество сборки.
* Мягкий соединительный кабель.
* Низкая стоимость.
* Хороший комплект поставки для OEM версии.
* Стабильные драйвера.

Недостатки:
* Достаточно скромный внешний вид.

Итоговая оценка: 3.5.

Logitech Pilot Wheel Optical Mouse M-BD58

Эта мышка является старшей сестричкой предыдущей. Поставляется она как в retail, так и в OEM версии. Пройти мимо коробки с Logitech Wheel Mouse Optical и не заметить ее невозможно. Мой взгляд сразу выхватил ее из кучи других, так как в нижнем левом углу солидной коробки изображена нижняя часть мышки с установленным светодиодом, который мерцает с частотой при-



мерно один раз в секунду. После вскрытия «бокса» моему взору предстало следующее: переходник USB-PS/2, несколько книжек с документацией на нескольких языках (в нарушение всех правил, русский язык отсутствовал), компакт-диск со всеми необходимыми драйверами и утилитами, две батарейки Duracell Ultra, питающие светодиод. Внешняя форма аппарата практически идентична предыдущей модели, поэтому мышь также удобна в использовании. Приятно удивила гарантия, которая составляет пять лет (Пять лет? Для мыши? Не верю! – прим. ред). Внешний вид изменился в лучшую сторону: цвет – синий металлик, кнопки цвета алюминия, на верхней части мышки красуется большой логотип Logitech, который вдобавок еще и светится (особенно эффектно мышка смотрится в темноте). Кнопки имеют несколько меньшую площадь, что не приносит никакого неудобства. Мышь такая же легкая, как и предыдущая модель – меньше устает рука при длительном использовании. Опорные «ножки» такие же, как и у предыдущей модели, поэтому она также хорошо скользит по любой поверхности. При подключении мышки через PS/2-порт частота составила 120 Hz. Что несколько выше, чем у предыдущей модели. В случае подключения через USB частота дотянула до стандартных 125 Hz. Обе мышки прекрасно работают под DOS при подключении через USB-порт. В DOS мышка определяется как PS/2. Радует и цена OEM варианта, она составляет $14, столько же как и у предыдущей модели. Расстроила стоимость retail поставки, она составляет $25 (наверное, сыграла роль цена батареек).

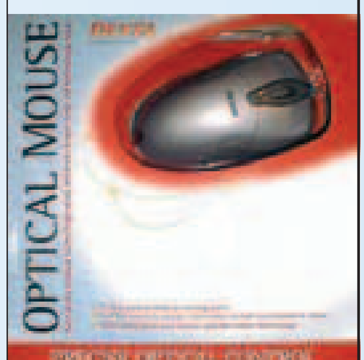
Достоинства:
* Прекрасное качество сборки.
* Мягкий соединительный кабель.
* Низкая стоимость OEM поставки.
* Хороший комплект поставки.
* Стабильные драйвера.
* Стильный дизайн.
* Гарантия пять лет!

Недостатки:
* Слишком завышенная цена retail поставки.

Итоговая оценка: 4.5.

Dexxa Optical Mouse

Мышь досталась мне в retail варианте. В коробке, кроме непосредственно оптической «безделицы», хвост которой оканчивался PS/2 портом, была дискета с драйверами. Windows XP без проблем опознал мышь. Поскольку сей «зверек» имеет пять кнопок, то две боковые кнопки Windows XP настроил как «назад», так и «вперед» для использования в Internet Explorer. Естественно, такое положение вещей меня не устраивало и я решил установить входящую в комплект утилиту. Как оказалось позднее – зря! Входящее в комплект программное обеспечение было настолько «сырым», что на надежной Windows XP курсор за-



мирал, как вкопанный. Вылечить эту болезнь удавалось только перезагрузкой компьютера. Виной тому нестабильность драйверов под Windows XP. После их удаления курсор перестал замирать, более того его движение стало плавным и равномерным.

На первый взгляд мышь выглядит стильно и эргономично. Это не так. Выпуклость корпуса, призванная давать

отдыхать руке, наоборот, напрягает ее. Из-за этой горбатости, пальцы рук вынуждены делать большее усилие. Бока у мышки скошены, что придает некоторое неудобство при поднятии мыши. Вообще, дизайн мыши полностью повторяет первую оптическую мышь от Microsoft. Даже лампочка сделана так же как у Intelli mouse – сзади. Мне лично такие светофоры не нравятся. Сидишь ночью за компьютером в полной темноте, и тут при малейшем движении мыши вам в глаза бьет красный свет.

Дно под стать Intelli mouse – прозрачное.

Скорость опроса порта составила 100 Hz. В принципе, такая частота опроса порта является средней для оптических мышей. Мышь выказывала отвращение к разноцветным пластиковым коврикам с тесненным покрытием.

Достоинства:
* Низкая цена $16.

Недостатки:
* Неудачный дизайн.
* Плохая retail поставка.
* Сырое и скудное по возможностям программное обеспечение.

Итоговая оценка: 2.5.

A4tech WOP-35

Мыши этой компании по праву завоевали популярность у любителей «наворотов». Что в них такого особенного? Дизайн мыши полностью повторяет Intelli mouse. Единственное что отличает мышь от остальных представителей этого семейства – это два колеса прокрутки. Не знаю как вам, а мне одного хватает с избытком. По бокам также расположены две кнопки. Пользоваться правой боковой кнопкой несколько неудобно, потому что мизинец находится в полусогнутом состоянии. Однако со временем привыкаешь.

В комплекте шла дискета с утилитой и переходник USB-PS/2. К сожалению, производитель не захотел использовать второе колесо прокрутки в качестве кнопки. Но пяти кнопок должно хватить даже самым изощренным пользователям. Покрытые рифленой резиной колесики прокрутки вращается практически бесшумно, но «трещотка» присутствует и, соответственно, вращение колеса дискретно. Мышь не проявила отвращения к пластиковым коврикам и показала прекрасную работу практически на всех типах покрытия.

У моей мыши странным образом была разболтана левая кнопка мыши. Скорее всего «брак», но по истечении трех дней левая кнопка вообще отказалась функционировать.

Как я уже говорил выше, дизайн MS не особо мне пришелся по вкусу. При сильной горбатости приходится класть всю ладонь на мышь, при этом перемещать «грызуна» приходится от локтя, что приводит к усталости руки. Soft порадовал обилием настроек и стабильностью.



Сей зверь мне достался в USB варианте, поэтому частота опроса порта составила 125 Hz.

Достоинства:
* Мягкий соединительный кабель.
* Красивый внешний вид.
* Не имеет отвращения к пластиковым коврикам.
* Хорошее программное обеспечение.
* Пять программируемых кнопок.
* Высокая точность позиционирования 520 dpi.

Недостатки:
* У попавшего ко мне в руки экземпляра на третий день отказалась работать левая кнопка мыши.

Итоговая оценка: 3.5 (только из-за неблагополучной кнопки).

Genius NetScroll Optical

В красочной коробке я обнаружил дискету со стандартным программным обеспечением MouseMate98 и книжку с руководством по подключению и эксплуатации на нескольких языках (в который раз, русский язык отсутствовал). Хвостик заканчивался PS/2 разъемом. С первого взгляда видно, что мышь заточена под правую руку. Кнопки имеют несколько большой размер, что не позволяет соскальзывать пальцам во время интенсивной игры. При этом они нажимаются по всей поверхности, а не у края, как обычно происходит у дешевых мышей. Изогнутая форма мне также пришлась по вкусу. Углубление для большого пальца как нельзя лучше подошло для расположения дополнительных кнопок. Боковые кнопки, когда не используются, горят тусклым красным цветом, а при движении загораются гораздо ярче. Нижняя часть имеет непрозрачную форму, что позволяет исключить блики от лазера.

Прорезиненное колесико вращается плавно и практически бесшумно, но «трещотка» присутствует, следовательно, как и дискретность.

Огорчила длина соединительного кабеля, она составила 1.2 метра. Тем, у кого системный блок находится в отдалении, придется раскошеливаться на удлинитель. Несмотря на большие габариты, мышь весит всего 125 грамм. На разноцветном пластиковом коврике с тесненным покрытием мышь вела себя неуверенно. Вместо «ножек» мышь опирается на скользкие полоски, что позволяет комфортно передвигать ее практически по любой поверхности.

Программное обеспечение MouseMate98 одно из самых функциональных и удобных. В отличии от других



мышек, которые прокручивают только активные окна, NetScroll позволяет прокручивать все окна, над которыми находится курсор. Особенно мне понравилось некое глазастое существо, которое появилось на панели управления. Его глаза передвигаются в зависимости от того, в какой плоскости находится курсор. Скорость опроса порта составила 80 Hz – это самая низкая частота из всех. Ориентировочная розничная цена $20.

Достоинства:
* Строгий внешний вид.
* Хорошее программное обеспечение.
* Пять программируемых кнопок.
* Прекрасная эргономичность.

Недостатки:
* Короткий соединительный кабель.
* Проявила неуверенность на пластиковом коврике.

Итоговая оценка: 4.5.

NetScroll+ Eye

Младшая сестричка предыдущей модели, поэтому подробно описывать ее достоинства и недостатки не имеет смысла.



Отличия заключаются в дизайне и в отсутствии дополнительных кнопок. Ориентировочная стоимость $16. Мышь еще легче, чем предыдущая модель, ее вес составил 120 грамм. К сожалению, начинка осталась без изменений и скорость опроса порта застыла на отметке 80 Hz.
Итоговая оценка: 4.

Библия разгона и настройки видеокарт

Разгон и настройка видеокарт. Перепрошивка видео биоса. PowerStrip. Тесты

Практика показывает, что подавляющее большинство пользователей не подозревают о всех возможностях своих видеокарт. А происходит это в основном из-за незнания основных методов настройки. Заполнить этот пробел и призвана данная статья. Сегодня вы узнаете об основных способах увеличения производительности вашего видеодаптера (без потери стабильности его работы).

Алексей Доля
tanat@yes.ru

В последнее время актуальность твикинга (от английского слова tweak – тонкая настройка) изрядно возросла. Появление большого числа новых видеокарт, разработка ультрасовременных технологий в области 3D-ускорителей – все это способствовало прогрессу в этой области. Современные видеокарты обзавелись огромным количеством скрытых параметров, существенно влияющих на производительность и качество графики.

Согласитесь, обидно использовать последнюю модель от NVidia лишь на 50% ее возможностей. Такая картина наблюдается почти со всеми современными продуктами. На самом деле настроить любую видеокарту элементарно: для этого существует много способов, которые дают прибавку к производительности до 40%(!).

Дороги

В принципе, для разгона и настройки применяются несколько способов. А именно:
1. Изменение конфигурации BIOS'а или его перепрошивка.
2. Изменение данных в системном реестре (здесь и далее считается, что вы используете ОС Windows).
3. Изменение параметров с помощью "родной утилиты" (почти для каждой видеокарты есть своя утилита конфигурации и разгона).
4. Использование программы PowerStrip .

Перепрошивка BIOS'а

В начале давайте разберемся, в каких случаях вам может понадобиться прошивать новый BIOS:
-Ваша фирменная карта определяется как noname.

В этом случае вы не сможете установить фирменное ПО. Единственное решение – перепрошивка.
- У вас стоит ОС UNIX (все равно какая).

Проблема в том, что многие программы, конфигурирующие и разгоняющие видео, работают только под Windows (9x,NT). Поэтому для некоторых карт перепрошивка является почти единственным средством твикинга.
- Ваш BIOS стар, очень стар... суперстар!

Ваш BIOS не поддерживает какую-нибудь новую суперновую видеокарту. Иногда BIOS может некорректно работать (это влияет не только на производительность, но и на стабильность), в результате ваша система тормозит или виснет.

ВНИМАНИЕ! Во всех остальных случаях перепрошивка абсолютно не нужна. При перепрошивке вы сильно рискуете (об опасностях мы поговорим ниже), так что идите на этот шаг, только хорошо подумав. Я рекомендую перепрошивать BIOS в случаях, перечисленных выше.

Теперь давайте разберемся, что же такое, собственно, перепрошивка:
- Найдите тот BIOS, который вы хотите установить. Скачивайте его только с сайта производителя вашей видеокарты.

Помните, что новые возможности BIOS'а должна поддерживать не только видеокарта, но и материнская плата (об этом очень часто забывают).
-Сохраните свой (старый) BIOS. Сохраните его сразу в нескольких местах: на винте (в корневом каталоге и где-нибудь еще) и на загрузочной дискете.
-На эту дискету поместите также перепрошивальщик (фактически это и есть новый BIOS) со всем его окружением (чтоб он мог запускаться и работать).
-Сконфигурируйте autoexec.bat и config.sys так, чтобы в случае необходимости восстановление старого BIOS'а прошло гладко.
-Проверьте: подходит ли новый BIOS вашей машине. Для этого можно воспользоваться программой VGABios. Она позволяет использовать любой BIOS, не зашивая его в видеокарту. Запускается она следующим образом:
vgabios – f (путь и имя файла, содержащего BIOS) –t (номер видеорежима, от 0 до 5)

Если после загрузки нового BIOS'а все будет работать нормально, значит этот BIOS можно прошить. В противном случае, ищите другой BIOS.
-Перед прошивкой вы можете изменить некоторые параметры нового BIOS'а, воспользовавшись специальной программой.

Обычно ее стоит искать там, где вы взяли BIOS (например, на сайте производителя вашей видеокарты).
-Запускайте программу перепрошивки из режима Command Promt Only.
-Теперь можете спокойно запустить свой перепрошивальщик.

Несколько советов, как избежать опасностей:
- Рекомендуется использовать УБП (Устройство Бесперебойного Питания). Если во время перепрошивки выключат свет, а у вас нет УБП, то, скорее всего, вашу видеокарту можно будет выкинуть на металлолом. В этом случае нужно либо прошивать новый BIOS специальным программатором, либо попытать счастья народным рецептом:

1. Найдите человека с такой же материнской платой.
2. Уговорите его одолжить микросхему BIOS'a.
3. Соедините ее «ноги» так, чтобы они соприкасались с «ногами» вашего полуживого клиента.
4. Включите компьютер (не забудьте убрать руки и отвертки из корпуса).
5. Если Windows благополучно загрузится, то запустите программу для перепрошивки BIOS'а и – за работу.

После таких манипуляций в обеих микросхемах должна оказаться одна и та же версия BIOS'а.
-Во время прошивки BIOS'а записывайте на бумажечку все, что вы нажимаете и все, что видите на экране. Это может сильно помочь, если что-то пойдет не так.
-Перед прошивкой убедитесь, что реанимационная дискета содержит все необходимое и что компьютер с нее грузится.
-Если новый BIOS вам не понравился, а со старым система глючит (такое бывает), сходите в гарантийное обслуживание.

Только не распространяйтесь там о своей перепрошивке. Я, например, на вопрос: «Вы BIOS не перепрошивали?», ответил: «Нет. А что это такое?». Учтите, если работник сервис-центра выявит причину отказа видеокарты, то вас лишат гарантии.

Изменение конфигурации BIOS'а

Почти каждый BIOS содержит следующие параметры:
Assign IRQ to VGA (или Assign IRQ to Video) – Если этот параметр установить в Auto, то под вашу карточку будет выделено соб-

ственное прерывание и, соответственно, она будет быстрее работать. Скорее всего, этот параметр у вас уже стоит в режиме Auto, но проверить все равно надо.

Video BIOS Cachable – Если вы включите эту опцию, то BIOS видеокарточки будет кэшироваться. Совершенно естественно, что и скорость работы будет выше. В зависимости от материнской платы, в BIOS'е могут быть разные варианты кэширования. Этот параметр не сильно влияет на производительность видеокарты, так что можете с ним поэкспериментировать, не боясь ухудшить стабильность работы всего компьютера.

Video BIOS shadow и Video MEMORY shadow – Включение этих опций должно повысить скорость видео.

VGA Palette Snoop – Включение этого режима устанавливает контроль VGA палитры. Многие современные карточки не поддерживают этот режим, что ведет к снижению скорости работы. Лучше его вообще отключить.

PCI palette snoop – Этот режим лучше не трогать. То есть нужно его отключить.

C8xxxx-CBxxxx Shadow – Этот режим осуществляет теневое кэширование адресов памяти. Его включение немного ускоряет некоторые видеокарточки, использующие эти адреса памяти. Но иногда он может привести к конфликтам. Так что если не уверены – не трогайте.

AGP Aperture Size – Если у вас памяти более 96 MB, то в этом пункте укажите 64 MB. В остальных случаях изменение этого параметра практически ни к чему не приводит.

PCI/AGP latency timer – Считается, чем большее здесь стоит значение, тем быстрее будет ваша карточка. Однако я бы не советовал экспериментировать с этим параметром.

Реестр и «родные утилиты»

Обычно редактирование реестра редко используют для твикинга, так как это неудобно. Каждая карта по-разному прописывает себя в реестр. Найти параметры частоты ее чипа и памяти можно, задав поиск в реестре по ключевому слову systemclock. Остальные параметры могут лежать где угодно. Так что лучше вместо их поиска запустите какую – нибудь утилиту и меняйте все, что хотите. «Родные утилиты» обычно поставляются на дискетке в комплекте с видеокартой. Если же их нет, не расстраивайтесь, так как найти их в сети – дело пяти минут. Просто введите имя своей карты в любом поисковике, а потом просмотрите первые пять ссылок. Держу пари, вы найдете, что искали. Также «родную утилиту» можно взять с сайта производителя вашей карты.

Вот некоторые из них:

-MCLK для видеокарт на чипах фирм S3, Cirrus Logic, Tseng и Trident.

-MYSTCLK для видеокарты Matrox Mistique.

-NV3TWEAK для видеокарт на чипе NVidia Riva 128 и Riva 128ZX.

-RENDCLK для видеокарт на чипе Rendition Verite V2X00.

-RivaTweak для плат на базе чипсета Riva128.

Каждая из этих утилит имеет свой интерфейс и спектр функциональных параметров, поэтому описывать их не имеет смысла. К тому же почти все они сильно уступают PowerStrip (эту программу мы рассмотрим позже) по удобству работы и функциональности. Есть, правда, одна программка (она стоит между PowerStrip и «родными утилитами»), называется она FastVid. Ее можно использовать только на компьютере на базе процессоров Pentium. Она увеличивает скорость работы в десятки раз (абсолютно серьезно!) за счет включения режимов, отключенных по умолчанию в процессорах Pentium, а именно:

-Write posting. Позволяет начать процессору передачу следующей порции видеоданных без ожидания окончания предыдущей передачи.

-Banked VGA Write Combining (VGAWC). Позволяет кэшировать обращения к видеопамяти, оптимизируя их, исходя из ее банковой организации.

-Linear Frame Buffer Write Combining. Позволяет организовать обращения к видеопамяти в обход банкового механизма по абсолютным адресам выше 2 GB. При реализации этой возможности скорость обращений, естественно, возрастает, так как необходимость переключать банки отпадает и процессор получает возможность работать с видеопамятью напрямую. Но для использования Linear Frame Buffer Write Combining необходимо задействовать MSR-регистры процессора, поэтому по умолчанию этот режим выключен для обеспечения совместимости.

PowerStrip

Скачать последнюю версию программы можно отсюда: www.entechtaiwan.com/ftp/pstrip.exe.

Итак, встречайте! Гвоздь программы – программа PowerStrip от EnTech Taiwan. В начале я расскажу, почему же эта программа такая «звездная». По сравнению с «родными утилитами» она:

-поддерживает почти все видеокарты от большинства производителей мира.

-меняет все параметры на лету (даже частоту чипа и памяти!). То есть после изменения каких-либо настроек вам не надо перезагружаться. Теперь вы можете менять параметры и проверять их действие, так сказать, не отходя от кассы. Если не понравилось, вернуть обратно. И все это делается очень быстро!

-помогает некоторым программам использовать больше памяти для своих нужд. Таким образом, она увеличивает скорость их работы. В другом случае вам придется использовать для этого отдельную утилиту.

-создает свой собственный inf-файл, конфигурирующий ваше видео. Вы можете использовать его в любой версии Windows.

-создает подробный отчет по работе вашего видеоадаптера. С его помощью можно выявить многие неполадки.

-запускает программы (будь то игры или что-то еще) со специальной для них конфигурацией видео, которая будет полностью восстанавливаться после завершения их работы.

-следит, чтоб ваше видео не перегрелось.

Настройка PowerStrip

Следует помнить, что для разных версий PS меню (интерфейс) могут быть разны-



ми. Первое, что необходимо сделать, это настроить Global Options (Основные опции). Для этого нужно сперва щелкнуть на значке PS в tray правой кнопкой мыши, затем выбрать самый первый пункт Options. В нем выбрать пункт About. Вы попадете в окошко, показанное на предыдущей картинке. Здесь помимо информации о фирме производителе, технической поддержке и последней версии PS, есть небольшое окошко с ползунком. Над ним написано Global Options. Чтоб активировать в нем какую-либо опцию, пометьте ее галочкой. Итак:

Auto-load with Windows – включите, если хотите, чтобы значок PS висел в tray с момента загрузки Windows.

Restore settings on start up – если включить, то все видео-изменения, сделанные вами, исчезнут после перезагрузки.

Disable DOS session monitor – отключает возможность получать данные о параметрах во время эмуляции DOS.

Disable BIOS extension calls – отключает возможность PS влиять на внешние вызовы BIOS.

Enable Cyrix CPU support – включает поддержку Cyrix-процессора.

Disable PS performance controls – отключает все настройки PS по настройке и конфигурированию карты.

Disable PS color controls – отключает возможность PS влиять на цвет.

Disable PS optional controls – отключает настройки видео, сделанные PS.

Disable PS application controls – отключает персональные настройки PS, сделанные для определенных приложений.

Disable PS display controls – отключает возможность PS управлять монитором.

Disable PS DirectX calls – отключает возможность PS влиять на DirectX.

Disable PS OpenGL calls – отключает возможность PS влиять на OpenGL.

Disable tooltips – отключает новые возможности PS (по сравнению с предыдущей версией).

Force adapter resets – восстанавливает параметры видео.

Disable during standby/suspend – PS отключается, когда компьютер виснет или стоит без действия.

Log debug information – PS ведет записи (Logs) об изменении всех видеопараметров вышей системы.

Если вы хотите настроить свою видеокарту, то обязательно проверьте, чтобы нигде не было галочек, кроме первого и последнего пункта.

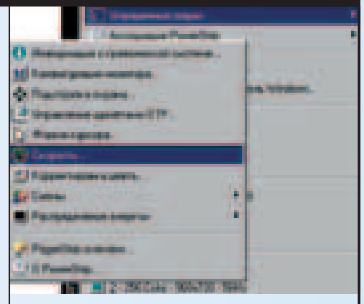
Твикинг

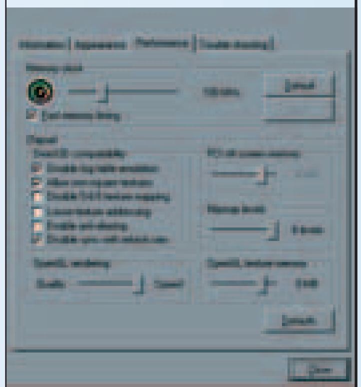
Я уже указывал на различия интерфейса в версиях PS. Для того чтобы настроить карту, вам нужно попасть на окошко Performance profiles. Вот как нужно это сделать в PowerStrip v2.50.05

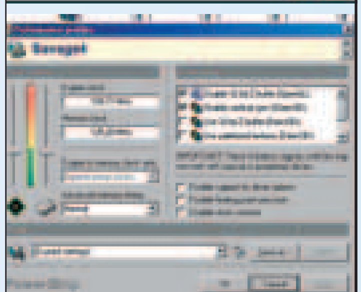
И далее:

Обратите внимание на значок PowerStrip на рабочем столе (под корзиной). Точно такой же у вас будет в tray. А параметры в новой версии выглядят так:

Здесь куча настроек. Рассмотрим их последовательно. Самый левый ползунок позволяет менять частоту работы чипа. За ним идет ползунок, меняющий частоту работы видеопамяти. Между ними находится полоса. Обратите внимание на ее цвет.







Чем выше ползунок, тем он ближе к красному, тем хуже «здоровье» вашей видеокарты. Идеально, если он будет в районе зеленого цвета. Окошко Engine to memory clock ratio затемнено, так как на данной карте и чип и память должны работать на одной частоте. Кнопка «Save as» сохраняет все ваши изменения. А три маленьких checkbox'а, начинающихся со слова Disable, должны быть неактивны. Иначе вы не сможете менять либо частоты, либо OpenGL&Direct3D настройки.

В правой части есть окошко с ползунком для установки настроек приложений, использующих OpenGL или Direct3D. Там находятся достаточно важные параметры, рассмотрим их:

Disable 32-bit Z buffer (OpenGL) – отключение буфера для приложений, использующих OpenGL. Это снизит скорость работы OpenGL-приложений, а взамен ничего не даст. Лучше не трогать.

Use 32-bit Z buffer (Direct3D) – то же самое, но для Direct3D.

Disable vertical sync (Direct3D) – в случае включения рассинхронизирует плату с вертикальной разверткой монитора, что должно существенно прибавить производительности.

Use palettized textures (Direct3D) – при включении будут использоваться дополнительные текстуры.

Use triple buffering (Direct3D) – тройная буферизация увеличит скорость работы. Последние два пункта немного противоречивы, так как "живут" за счет друг друга. Если вы используете дополнительные текстуры, то на тройную буферизацию, скорее всего, не хватит памяти. И наоборот. Текстуры дают качество изображений, а бу-

феризация скорость. Тут как в RPG, каждый выбирает то, что ему необходимо.
Use trilinear filtering (Direct3D) – увеличивает качество графики, немного замедляя ее. Включите этот пункт.

Разгон

Все предыдущие изменения позволяют существенно увеличить производительность вашей карты, почти не влияя на стабильность работы всей системы. Однако есть еще один способ увеличить скорость работы видеоадаптера: увеличить частоты чипа и видео памяти. Делается это очень просто. В меню основных параметров (где настройки OpenGL и Direct3D) есть два ползунка. Я о них уже говорил. Итак, возьмите и передвиньте оба немного вверх. Увеличьте частоту примерно на 15 пунктов. Обычно это не приводит к серьезным сбоям и зависаниям. А производительность возрастает. Если вы передвинете ползунок слишком высоко скажем на верхнюю отметку, то PS не даст сгореть вашей карте, а, возможно, просто зависнет (спасет RESET). Однако ваша карта все – таки может сгореть, если вы установите какое-нибудь достаточно большое значение, но не самое верхнее. PS просто посчитает, что вы это делаете осознанно. Так что проявляйте осмотрительность. Я же рекомендую вам просто увеличить частоты пунктов на 15-20.

Примечание. В настройках PS есть параметры, которые нельзя менять из него самого. Они находятся в каталоге с ОС Windows в файле pstrip.cfg. Файл поделен на секции, имеющие вместо заголовков названия видеокарт. Например:
[RivaTNT+] – Это название карты.
MClk=75,142,110 – Частоты памяти для TNT-карт: минимальная, максимальная, по умолчанию.
NVClk=70,125,90 – Частоты чипа для TNT-карт: минимальная, максимальная, по умолчанию.
MClk2=100,225,150 – Частоты памяти для TNT2-карт: минимальная, максимальная, по умолчанию.
NVClk2=100,200,125 – Частоты чипа для TNT2-карт: минимальная, максимальная, по умолчанию.

Тест

Предположим, вы изменили параметры частот, включили дополнительную буферизацию или кэширование и теперь вам не терпится проверить графику. Сделать это очень просто. Берем любую версию Quake. Измерять мы будем параметр, называемый FPS (Frames per Second – число кадров в секунду). Для игры это важный параметр. Например, когда вы просто стоите и ничего не делаете, то абсолютно неважно какое количество кадров в секунду обеспечивает ваш компьютер. Когда же вы прыгаете по уровню, набитому десятками геймеров – вот тогда FPS играет почти решающую роль!

Итак, введите в консоль (игры Quake I, II) команду timerefresh. Компьютер проведет тест скорости и выдаст результат в FPS. Вот и показатель, который можно сравнить с аналогичным до разгона и твикинга. Практически, это один из самых надежных способов проверить результативность видеоразгона.

Хотите посмотреть, что реально дает разгон видеокарты? Ознакомьтесь с табличками.

Тестируемая платформа: PIII 500, Riva TNT2.

На пересечении частот указан параметр в FPS.

Q3test 1024x768x32bit.

Частота чипа (вниз) / Частота памяти (направо)	150	175	200	225	250	250
125	22,4	25,9	29	30,8	32,4	32,4
150	23	26,8	30,4	33,2	35,4	35,4
175	23,5	27,7	31,3	34	35,9	35,9

Quake II 1024x768x32bit.

Частота чипа (вниз) / Частота памяти (направо)	150	175	200	225	250
125	52	56	57,9	59,6	60,5
150	55,1	62,6	66,7	69	70,7
175	57,8	67,3	72,9	69,9	79,6

Unreal 1024x768x32bit.

Частота чипа (вниз) / Частота памяти (направо)	150	175	200	225	250
125	31,6	35,2	38,7	39,9	41,6
150	32,5	36,3	39,5	40,6	42,1
175	33,2	37,1	39,5	41,7	42,8

Как видите, чем больше разгоняемые частоты, тем больше кадров в секунду выдает ваша игра. Однако не увлекайтесь!

Чтобы разогнать карту на лишних 50 MHz нужно установить дополнительное охлаждение (кулер для видеокарты). 15-20 MHz – вполне нормальный разгон.

Удачи вам и успешного твикинга! END



СТЕН!ГАЗЕТА

РУПОР-СТУПОР БЕЗ КУПЮР И ЦЕНЗУРЫ. ПОТОМУ ЧТО

Дети – цветы жизни!
(но пусть растут на соседнем мониторе)

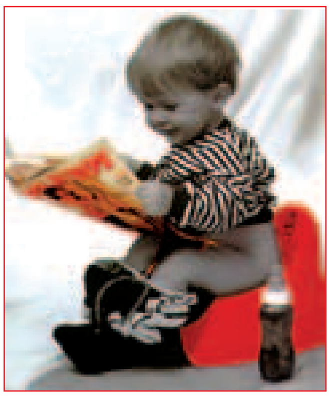
НЕ!СЕРЬЕЗНО

ОСТОРОЖНО НАЗАРОВ!!!

В жизни каждого человека происходит такой момент, когда ему приходится сталкиваться с детьми. По мнению одного моего знакомого, это страшные существа. Аргументов тому он приводит массу: они носятся как бешеные, вопят, пускают сопли пузырями и читают вслух стишки, от которых уши вянут, а стены рыдают. А если детишки еще начинают орать в метро: "Мама, а почему у этого дяди такой нос смешной?" - и норовят наступить грязным маленьким ботиночком на руку, в которой вы сжимаете свежекупленный компакт-диск с игрой? Страшно? То-то же... Но иногда эти монстры появляются, неудобно сказать, в ваших знакомых семьях. И тогда жизнь превращается в тотальный кошмар. Например, вы приходите к старому приятелю обсудить новую RPG или выработать стратегию и тактику борьбы с конкурирующим кланом любителей Counter Strike... Но вместо этого вы оказываетесь вынуждены развлекать его чадо. А что делать, жизнь-то дороже! Ведь существо что-то нечленораздельно пищит и норовит залезть вам на шею и выковырять ваш любимый глаз.

И при всем этом подобным чудовищам, оказывается, нужно дарить подарки! У них, видите ли, даже Дни рождения бывают! Что же подарить маленькому упырю, чтобы и ему самому мало не показалось, и его родители пожалели о той нелегкой минуте, когда позвали вас в гости? Нет ничего проще, чем решить эту задачу с помощью продукции индустрии электронных развлечений.

Самый мощный и коварный удар, который вы сможете нанести семейке с детьми - это подарить ребеночку какое-нибудь домашнее животное. Например, "Тамагочи". В процессе дарения вы сможете злорадно наблюдать, как чадо, радостно сюсюкая, таскает скотину за веревочку и порывается узнать у мамы, где хранится годовой запас варенья, чтобы покормить зверюгу. Ну, а пока представители предыдущего поколения зеленеют лицами и бросают на вас бессильно-свирепые взгляды, можете подсказать ребенку вопрос, с которым стоит подойти к родителям: "А как размножаются тамагочи?" Не сомневайтесь, в этот дом вас больше не позовут и с этим ребенком вы больше в жизни не увидитесь.



Если в вашем сердце еще теплятся остатки ненужного и даже вредного гуманизма, вы можете поступить менее радикально - вручить юному чудовищу какой-нибудь сверхсложный симулятор, разобраться в котором он самостоятельно не сможет ни при каких обстоятельствах. Сначала ребенок изноется, заставляя папашу настраивать систему управления, а потом в считанные секунды собьет все настройки, "подвесит" компьютер и получит от родителя по шее.

Очень хорошо дарить различные игры, деструктивно действующие на детскую психику: самые кровавые 3D-action'ы и файтинги идеально подходят на эту роль. Будьте уверены, через несколько лет папа с мамой чудовища скажут вам "большое спасибо". Конечно, если семейство сможет пережить эти несколько лет.

Ни в коем случае нельзя забывать о великом разнообразии убогих и примитивных игрушек, сделанных программистами с ненастроенным драйвером ruki.sys, трудящимися во всем мире. Игрушечки сии, как правило, рассказывают о приключениях чудищ, не известных за пределами ближайшего к студии-разработчику сумасшедшего дома, но от этого не становящихся менее страховидными. Можно гарантировать, что при их виде даже самый душевно огрубевший ребенок лишится сна, аппетита и воли к победе. Прекрасны также игрушки по мотивам всяческих мультфильмов и комиксов: черепашки-ниндзя, бэтмены, спайдермены и прочие порождения фантазии недолеченных шизофреников. В конце концов, если телевизор и современная литература воспитывает в детишках дегенератов, то надо всеми силами помогать ему в этом полезном начинании!

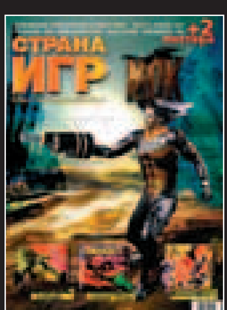
Слабым духом и вообще робким можно посоветовать способы, не сопряженные с риском побоев и грубых слов от родителей. Вспомните свое детство и дарите ребенку развивающие и обучающие игры, которые, в принципе, полезны, но абсолютно ему неинтересны. Например, гражданину лет 10 вместо нового аркадного автосимулятора можно подарить говорящую энциклопедию по вестибулярным растворителям покрышек.

Но самая решительная методика - вообще не обращать внимание на пузатую мелочь, а делать подарки прямо родителям. Абонемент в компьютерный клуб, полнофункциональный штурвал или игру стандарта XXX. Короче говоря, чем хуже, тем лучше. Сами напросились!

Вячеслав Назарофф
master@gameland.ru

СТРАНА ИГР – FLASHBACK

5 лет назад... 1997 #03(11)



Бегло пролистав этот выпуск "СИ", невольно задаешься вопросом: "Из какой эры журнал?!". Действительно, за пять лет изменилось очень многое: от дизайна до контента. Обзоры игр для почивающей в бозе и давно забытой Sega Saturn – вот чему была посвящена значительная часть журнала. "Железные новости" рассказывали о новинках того времени – аналоговом джойстике для PS one и Vibration Pack для N64. Любители стратегий могли почитать полное прохождение Heroes of Might & Magic II (эх, старушка, где же твои косточки?), а заядлый гонщик – познакомиться с "гвоздем номера" – обзором Need for Speed 2.

3 года назад... 1999 #08(41)



"Полевик" был полон страстей. Условно его можно назвать "номером трех сенсаций". Всем очень запомнился яркий и интригующий материал под названием "Репетируя революцию", рассказывающий об анонсе PS2 (тогда ее называли Next Generation PS или PS Supra). Чиновники из Sony сделали все возможное, чтобы испортить презентацию Dreamcast в Америке: не располагая ни одним прототипом приставки, они пытались убедить нас в том, что PS2 вот-вот появится в продаже! Вторая громкая новость: анонс Shenmue на TGS Spring '99. Новый виток в развитии RPG – создание жанра FREE – вот что сводило с ума фэнов жанра. Третья занимательная статья была посвящена обзору рынка портативных приставок и игр к ним – от GBC и WonderSwan до самых маленьких Dreamcast VMS и PocketStation.

Год назад... 2001 #08(89)



За стильной глянцевой обложкой журнала скрывались не менее блистательные превью и обзоры. Рубрика "Новости" сообщала о токийском показе Xbox и делилась впечатлениями от знакомства с первой играбельной версией Final Fantasy X для PS2. Был также напечатан обзор одной из самых ожидаемых игр – Black & White. Дабы нарисовать идеальную картину этого проекта, в номере было целых три (!) обзора игры от трех разных экспертов. Специальный материал "Российская игровая индустрия 1995-2000" представлял любопытные факты о бурном развитии отечественных игровых компаний "Бука", "Новый Диск", Nival Interactive и других.

ИГРЫ “ОСКАРА”

Итоги и сюрпризы 74-ого вручения наград Американской киноакадемии успели обрасти тысячами комментариев. Поминали пресловутую политкорректность (главные актерские награды получили афро-американцы, а приз за лучший не англоязычный фильм - боснийцы), жалели Бэза Лурмана, пригрозившего уйти из кино, если не оценят его "Мулен-Руж", удивлялись провалу великолепной "Амели", поражались успеху скромных по художественным достоинствам "Игр разума"...



Сладкая парочка оскароносцев – Дензел Вашингтон и Хелли Берри.

Однако разгадка всех оскаровских загадок представляется чрезвычайно простой. Еще старик Маркс обратил внимание на то, что массы быстрее осваивают новую экономическую реальность, чем усваивают новую идеологию. Массы голливудских профессионалов не исключение. Они все еще живут в XX-ом веке, хотя уже вовсю пользуются технологиями XXI-ого, а скучная псевдореальность низких истин им по-прежнему дороже возвышающего обмана виртуальных миров, незаметно для них ставшего и реальностью, и истиной. Поэтому лучшим фильмом названы "**Игры разума**", а не прорывная экранизация "**Властелина колец**". Поэтому лучшим режиссером назван Рон Ховард, фантазии которого не хватило даже на мало-мальски убедительное воссоздание образного распада мышления героя-шизофреника (визуальный мир Хичкока/Дали в фильме 1946 года "**Завороженный**", действие которого происходило в психлечебнице, был изобретательнее и мощнее). Поэтому "**Гофорд Парк**", что уж совсем забавно, получил всего одну премию, а великий Роберт Олтмен, уже четырежды выдвигавшийся на премию за режиссуру, так и остался в очередной раз без статуэтки. Между тем, драматургия его фильмов настолько сложна, что любой другой режиссер, будь он даже Никита Михалков, при переводе сценария на экранный язык получил бы бессвязно-неубедительный набор эпизодов, а не тот удивительно-цельный образ мира, который восхищает киноманов в лучших работах Олтмена от "**MASH**" до "**Канзас Сити**" и "**Госфорд Парка**".

У тех, кто следит за оскаровскими играми не первое десятилетие, возникает эффект дурной бесконечности. Кажется, что последние двадцать лет ничто не изменилось в Киноакадемии - ни люди, ни их стереотипы. В 1982-м "Оскаром" обошли Стивена Спилберга с "**Искателями потерянного ковчега**", Дастина Хоффмана за фантастическую по мастерству роль в "**Тутси**", ни единой награды не удостоился "**Рэгтайм**" Милоша Формана - уникальное сочетание европейского вкуса и американского материала. Зато четыре "Оскара" увезли англичане за "**Огненные колесницы**" - это название сегодня помнят только историки кино, три "Оскара" получила затянутая, временами просто скучная кинобиография американского коммуниста Джона Рида ("**Красные**"). И так далее.

Конечно, время все расставит по местам. Современники не всегда адекватно оценивают произведения искусства, это мы помним еще из биографии Ван-Гога. Вопрос не в этом. А в том, почему оценки выносят именно эти современники, а не другие?

Впрочем, грех обижаться на решения оскаровского жюри. Кино живет по другим законам. Возможно, покупая билет в кинотеатр, мы испытываем давление лос-анджелесского всемирного шоу. Зато покупая диск или кассету для многократного домашнего просмотра, руководствуемся уже собственными пристрастиями. От Эмира Кустурицы до Такеши Китано - армия людей кино, никогда не получавших "Оскара", велика и обильна. Кино живет. И в этом - единственное оправдание разочарований каждой оскаровской процедуры.

Валерий Смирнов

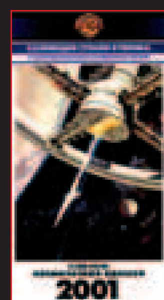
ОСКАРЫ ЗА 2001-Й ГОД:

Фильм: “Игры разума”
Режиссер: Рон Ховард, “Игры разума”
Экранизация: “Игры разума”
Актриса второго плана: Дженифер Коннели, “Игры разума”
Спецэффекты: “Властелин колец”
Оператор: “Властелин колец”
Музыка: “Властелин колец”
Грим: “Властелин колец”
Монтаж: “Падение черного ястреба”
Звук: “Падение черного ястреба”
Художник: “Мулен Руж”
Костюмы: “Мулен Руж”
Актер: Дензел Вашингтон, “Тренировочный день”
Актриса: Хелли Берри, “Бал монстров”
Сценарий: ‘Тосфорд-Парк”
Актер второго плана: Джим Бродбент, “Айрис”
Песня: “Корпорация монстров”
Мультфильм: “Шрек”
Иностранный фильм: “Ничья земля”

КОЛЛЕКЦИЯ СТЭНЛИ КУБРИКА

Две недели назад колонка Homescreen стартовала с фильма начинающегося с этого слова. В этот раз я начну с фильма, заканчивающегося им. Сравнивать их нельзя, но пересматривать и "Поколение игры Doom", и "Широко закрытые глаза", о котором ниже, будут еще не один десяток лет. И не потому, что объединившее их слово – "нецензурное".

Наверное все видели прославившую Джима Керри комедию "Маска" (далее – "Маска по-американски"). Многие успели посмотреть муви-артефакт "Видок" (далее – "Маска по-французски"). Но сомневаюсь, что хотя бы один процент из читающих эти строки видел "Маску по-взрослому" (выше – "Широко закрытые глаза", ниже – "Ши.За.Глаза" ;). В этом году такая возможность предоставлена всем. На видео вышла Коллекция Стэнли Кубрика, включающая в себя и последнюю работу Великого Мастера. Правда, смотреть ее имеет смысл только в том случае, если вам исполнилось хотя бы 25. Или вы, что называется, чувствуете себя на столько. К двадцати пяти-тридцати годам у людей уже накапливается жизненный опыт, достаточный чтобы примерить на себя ситуацию, разыгрываемую тогда бывшими еще мужем и женой Томом Крузом и Николь Кидман. Типа, у них параллельно приключается приступ кризиса среднего возраста и зрителям преподносится версия того, во что сие обстоятельство может вылиться. Антураж, естественно, по высшему разряду, а милашка Кидман каждые десять минут экранного времени демонстрирует почти все, на что она способна ;). Восхитительная мистерия с детективным сюжетом! Одно слово – квест!



Кроме "Ши.За.Глаза", в Коллекции фильмы значительно более интересные для людей, предпочитающих активный отдых (с мышью или джойстиком) пассивному созерцанию экрана. Особенно это касается кассеты "2001. Космическая одиссея". Посмотрев ее, я понял откуда в SONY взяли концепцию дизайна их последней консоли (PS2). И хотя некоторые утверждают, что форма вертикальной черной коробки в точности повторяет архитектуру здания головного офиса корпорации в Токио, я остаюсь при своем мнении – она навеяна "Космической одиссеей". По качеству "картинки" это, на мой взгляд, один из лучших фильмов в истории кино. Не буду пересказывать сюжет. "Одиссею 2001" в обязательном порядке должны посмотреть все, кто дочитал до этого места. Почему? Потому что - классика! Шедевр!!!

У Кубрика вообще, что ни фильм, то легенда. Далее у нас в культурной программе "Сияние", которому Джек Николсон обязан половиной своей популярности (вторую он сделал в "Полете над гнездом кукушки"). Психоделическая хоррор-адвенчура. Склепать по мотивам этого фильма игру было в разы проще, чем экранизировать Толкинеану. Не знаю, когда сей способ срубания бабок начнут практиковать. Почему-то фильмы по играм делают, а наоборот – нет.

"Заводной апельсин" и "Цельнометалическая оболочка" имеют ярковыраженную историко-социологическую подоплеку, что позволило мне совместить их в одном абзаце. Первый – эдакая персонифицированная антиутопия. Стильная и крутопоучительная, как Мойдодыр. Думаю, что идеей выпустить всю кубриковскую серию с субтитрами, сохранив оригинальную звуковую дорожку, мы обязаны этой ленте. Посмотрите, поймете почему. Второй – об американской авантюре во Вьетнаме. Интересно, можно ли сейчас у нас снять аналогичный фильм об одной затянувшейся антитеррористической операции? И можно ли сейчас в Штатах снять аналогичный фильм об операции в Афганистане?

Завершают обзор "Барри Линдон" и "Лолита". Много ли среди читателей “СИ” старых педофилов? Надеюсь, мало. Поэтому не буду рекомендовать экранизацию Набокова. Ранняя, еще черно-белая работа. Все с чего-то начинают. Прочитайте лучше оригинал. А еще лучше "Приглашение на казнь" или "Другие берега" того же автора. Совсем другое дело – история жизни ирландского дворянина, выкинутого волею судеб на континент. Одна операторская работа стоит того, чтобы потратить три часа. Да, длинновато... Но таковы законы жанра, в создании и утверждении которых Стэнли Кубрик сыграл далеко не последнюю роль.

МЕЖДУ СТРОК: коллекция драгоценных камней.

Миша Огородников
michel@gameland.ru

КОДЫ

PC

RED FACTION

Во время игры нажмите клавишу [~], чтобы вызвать консоль, а затем вводите коды:
vivalahelvig — режим Бога
bighugmug — получить все оружие и амуницию
heehoo — получить возможность летать и проходить сквозь стены
Примечание: режим Бога может отключаться при переходе на определенные уровни, также иногда не срабатывает код для получения всего оружия.

RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE

Во время игры нажмите [ESC], чтобы выйти в меню, а затем вводите коды:
Globoxrules — получить всю энергию
Gothere — выбрать уровень
Glowfist — увеличить огневую мощь
Gimmelife — получить 5 дополнительных жизней
Gimmelumz — получить 5 дополнительных светлячков

RAILROAD TYCOON 2

Во время игры нажмите [TAB] и затем введите нужный вам код:
slush fund – $1.000.000 для компании
cattle futures — $1.000.000 для игрока
powerball — $100.000.000 для компании
king of the hill — $100.000.000 для игрока
let me in — получить доступ к запретным территориям
amd103 — превратить все поезда в AMD103
show me the trains — получить доступ ко всем поездам
viagra — города растут быстрее
casey jones — поезда конкурентов терпят аварии
overtime — удваивает количество перевозимых грузов
speed racer — удваивает максимальную скорость поездов
bobo — проиграть сценарий
bigfoot — выиграть сценарий
Во время игры удерживайте [CTRL] и нажмите одну из клавиш:
[C] — выбранный поезд потерпит катастрофу
[M] — получить дополнительную сумму
[R] — выбранный поезд будет ограблен
[B] — выбранный поезд сломается

ROLLERCOASTER TYCOON: LOOPY LANDSCAPES

Попрыгунчик
Назовите гостя Jumpy, и он будет прыгать по парку.
Мистер Бин
Назовите гостя mr bean, и он будет ездить по парку с очень маленькой скоростью.
Фотограф
Назовите гостя Chris Sawyer, и он будет фотографировать все вокруг.
Художник
Назовите гостя Simon Foster, и он будет рисовать все вокруг.
Приветливый
Назовите гостя Katie Brayshaw, и он будет махать каждому встречному.
Голодный
Назовите гостя Tony Day.
Счастливый
Назовите гостя Melanie Warn.
Размышляющий
Назовите гостя John Wardley.
Двойная плата за аттракционы
Назовите гостя John Mace.
Быстрый ездок
Назовите гостя Damon Hill. Также можете назвать гостя Michael Schumacher, и тогда он будет ездить еще быстрее.

BLACK & WHITE

Удерживайте клавишу [ALT] и нажмите [1], чтобы замедлить время, или [2], чтобы ускорить время.

THE SIMS: HOUSE PARTY

Быстрые деньги
Во время игры нажмите [CTRL] + [SHIFT] + [C], тогда в верхнем левом углу появится окошко, в котором следует ввести **rose-bud;!;!;!;**. Нажмите и удерживайте [ENTER] — вскоре начнет мигать сообщение, что такой код отсутствует (**No such cheat**). Вы можете удерживать [ENTER] до тех пор, пока не получите **99,999,999** симолинов.
Коды
Как в предыдущем случае, во время игры нажмите [CTRL] + [SHIFT] + [C]. Примечание: в окне консоли вводите **[!]** (восклицательный знак), чтобы повторить предыдущий код, и ставьте **[;]** (точка с запятой) между кодами, чтобы получить одновременный эффект сразу от нескольких читов.
rosebud — получить 1000 симолинов
map_edit off — отключить редактор карты
map_edit on — включить редактор карты
sim_speed <-1000 до 1000> — установить скорость игры
hist_add — изменить историю данной семьи
edit_char — режим создания персонажа
music — включить музыку
sound — включить звук
crash — подвесить игру
cht <имя файла> — создать файл *.cht со списком читов
quit — выйти из игры
visitor_control — контроль за посетителями
cam_mode — переключить режим камеры

PS2

SUPERCAR: STREET CHALLENGE

На экране выбора автомобиля нажмите ▲, ▲, ▼, ▼, ◀, ▶, ◀, ▶, ⊗, ◉, [SELECT], **Start** — и вы получите машину **Furasshu-sama**.

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Доступ ко всем читам
В опциях игры зайдите в меню **Cheats** и введите **MAGICMISSILE**.
Получить доступ ко всем видеороликам
В опциях игры зайдите в меню **Cheats** и введите **Peepshow**.
Читерские опции
В опциях игры зайдите в меню **Cheats** и введите **backdoor**, чтобы получить доступ к читерским опциям. Если все было введено верно, раздастся подтверждающий звуковой сигнал. Теперь в режиме карьеры поставьте игру на паузу, и вы попадете в читерское меню.
Получить доступ ко всем персонажам
В опциях игры зайдите в меню **Cheats** и введите **YOHOMIES**.
Получить доступ ко всем уровням
В опциях игры зайдите в меню **Cheats** и введите **roadtrip**.
Играть за скрытых персонажей
Введите в качестве имени:
062287, 80's Mark, Braineaters, Crashcart, DDT, Eastside, Frogham, GMIAB, Gorilla, Grass Patch, Mini Joel, Pimpin Frank, Rastapopolous, Skillzilla (или Gi Skillz), Stacey D.
Играть за разработчиков из Neversoft
Введите в качестве имени:
Aaron Skillman (или Aaron, Skillman, ARS), Alan Flores, Andrew Rausch (или Jujy), Andy Nelson, Brian Jennings (или BDJ, Brian), Captain Jennings (или Cap'n Jennings, Capn Jennings), Chad Findley (или Stallion, Doofus), Chris Glenn, Chris Rausch (или Team Chicken, CJR, Rausch), Chris Ward, Connor Jewett, Darren Thorne (или Darren, Thorne), Dave Cowling, Dave Stohl, Edwin Fong (или Maya's Daddy), Gary Jesdanun (или Garvin, Garvin Jesdanun), Henry Ji, James Rausch (или My Jamie), Jason Uyeda, Jeremy Anderson, Joel Jewett, Johnny Ow, Junki Saita (или Kage), Kevin Mulhall (или Guilt Ladle), Lisa Davies, Mark Scott (или Hi Ben), Matthew Day, Mick West, Mike Ward, Nicole Willick, Noel Hines (или Noel, Hines), Nolan Nelson, Paul Robinson, Pete Day, Rachael Day, Ralph D'Amato, Ryan McMahon, Sandy Jewett, Scott Pease (или Scott Pease, Spease, Cheesy Peasey), Steve Ganem, Steven Rausch (Wevenowski), Trey Smith, William Pease (или Wild Bill).
Секретные комбо (последнюю кнопку в каждой комбинации нужно нажимать очень быстро):
Double Kickflip: ◀, ▣, ◀, ▣
Double Heelflip: ▶, ▣, ▶, ▣
Kickflip Indy: Kickflip, ▶, ◉
Double Pop-Shuvit: ▼, ▣, ▼, ▣
Triple Kickflip: ◀, ▣, ◀, ▣, ◀, ▣
Triple Heelflip: ▶, ▣, ▶, ▣, ▶, ▣
Double Impossable "только у некоторых персонажей": ▲, ▣, ▲, ▣
Triple Impossable: ▲, ▣, ▲, ▣, ▲, ▣

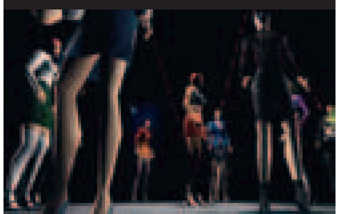


EASTER EGGS

DEUS EX (PC)

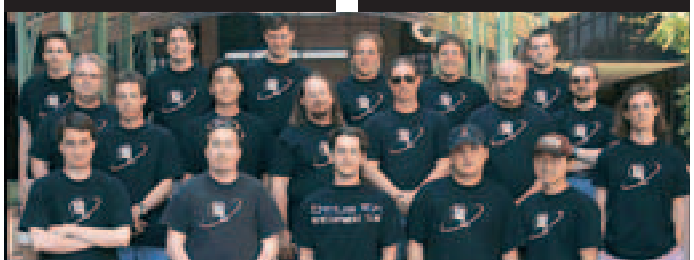
Создайте ярлык к файлу **DeusEx.exe** и в его свойствах в поле "**Объект**" добавьте параметр **-hax0r**. У вас должно получиться что-то вроде: **C:\DeusEx\System\DeusEx.exe -hax0r**. Теперь можете смело запускать игру с этого ярлыка.

Чай, кофе, потанцуем?..
Зайдите в меню в раздел **Credits** и наберите на клавиатуре фразу **danceparty**. В случае нажатия на неверную клавишу, вы услышите необычный звуковой сигнал (например, ужасный крик) вместо характерного стука печатной машинки. Набрав все правильно, вы станете свидетелем прикольной танцевальной вечеринки, которую, кстати, можно использовать и в качестве скринсейвера. Энергичная музыка, световые эффекты и развлекающиеся дамочки — что еще нужно Дентону для

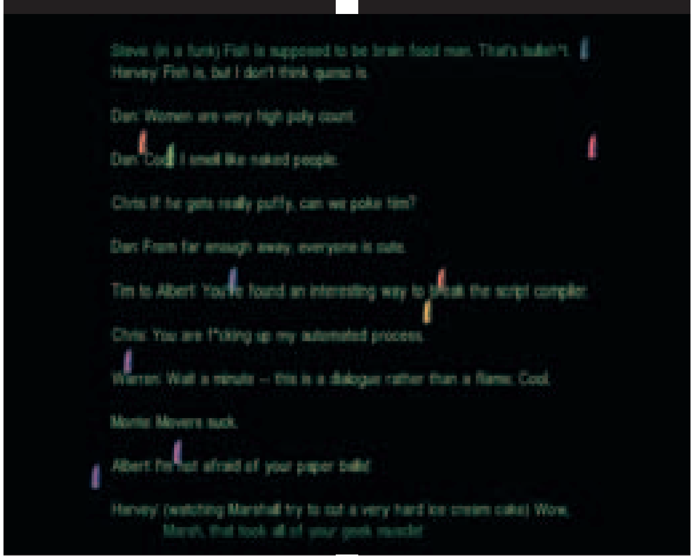


полного счастья?

Цитируем разработчиков
Зайдите в меню в раздел **Credits** и наберите на клавиатуре фразу **quotes**. Дождитесь завершения титров, и вашему взору предстанет групповая фотография



разработчиков из **Ion Storm**. Но не спешите нажимать на [ESC], подождите еще немного, и активированный чит заставит поползти по экрану различные забавные фразы, которые создатели то и дело отпускали во время создания своего хита.





После этого вас ожидает еще один сюрприз в виде групповой фотки разработчиков, на которой они уже стоят спиной к камере.

What is the Matrix?
Начните новую игру или загрузите сохраненную. Нажмите [ESC], зайдите в меню в раздел **Credits** и наберите на клавиатуре фразу **thereisnospoon**. Вернитесь к игре. Теперь все должно



предстать перед вами в своем первозданном виде, а именно в бегущих зелененьких циферках. Класс!

Не умничать!
Зайдите в меню в раздел **Credits** и наберите на клавиатуре фразу **bighead**. Вы, наверное, ожидаете, что у всех персонажей теперь будут огромные головы? Не дождетесь. Этот прикол от разработчиков заключается в том, что на экране хаотично появляются надписи **SO YOU THINK YOU'RE SMART?**, и на этом все веселье заканчивается.

А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ?..

SILENT HILL 2 (PS2)

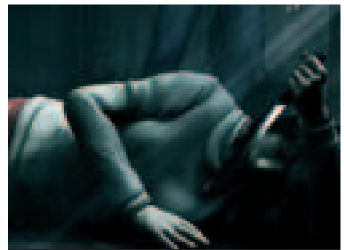
Концовки
В игре пять различных концовок: три обычных, одна дополнительная и одна секретная. Ниже объясняется, что нужно сделать, чтобы получить каждую из них.

Maria
Делайте все, о чем вас просит Мария. Не позволяйте монстрам причинять ей вред, да и сами не соблазняйтесь ударить ее. Проводите с ней как можно больше времени, особенно по дороге в **West South Vale**. В госпитале не спешите оставлять ее одну в комнате **S3** на третьем этаже. Когда все-таки это придется сделать по сюжету, старайтесь навещать ее как можно чаще. После того как вы покинете комнату с Марией в лабиринте, попытайтесь зайти обратно. Перед дракой с финальным



боссом не слушайте разговор в длинном коридоре до конца, а скорее бегите к выходу.

Leave
Старайтесь по возможности не тратить свое здоровье. Не используйте оружие ближнего боя, так как велика вероятность того, что враги вас заденут. Когда вы встретите Марию, не делайте ничего такого, чтобы ей пришлось напоминать вам дорогу в гостиницу. После того как вы покинете парк, не идите в восточном направлении. Не забудьте пару раз ударить Марию деревянной палкой. Проводите с ней как можно меньше времени. Доберитесь до комнаты **S3** на третьем этаже больницы как можно скорее. Перед дракой с финальным боссом прослушайте весь разговор в длинном коридоре до конца.



In Water
Исследуйте нож Анжелы. Прочитайте дневник на крыше госпиталя. После просмотра видеокассеты в гостинице зайдите в **Reading Room** и прослушайте через наушники записанную беседу. Если во время игры вас серьезно ранят, не спешите лечиться, ходите как можно дольше в "красном" состоянии. Перед дракой с финальным боссом прослушайте до конца весь разговор в длинном коридоре. Если вы ничего не услышите, считайте, вы уже получили эту концовку.

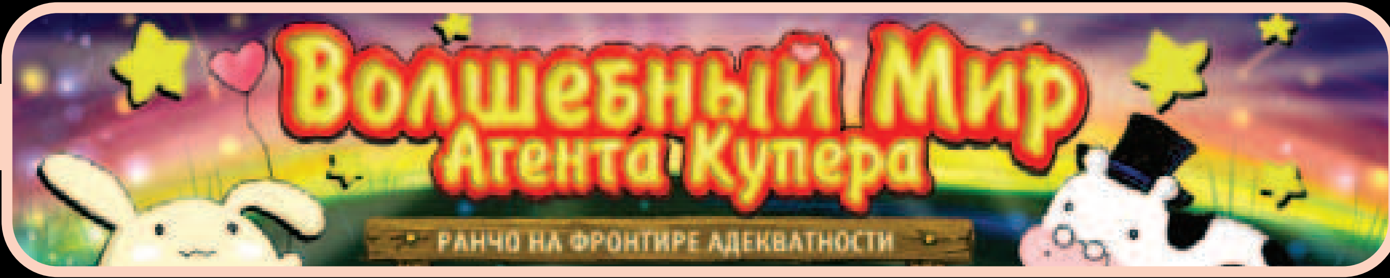
Rebirth
Получить эту концовку можно только после того как вы выиграете **SH2** по крайней мере один раз. Дело в том, что в игре в разных местах появятся четыре предмета (**Book of Crimson Ceremony, White Chrism, Obsidian Goblet и Book of Lost Memories** — об их местоположении см. ниже), которые и необходимо собрать.

Dog
Эта концовка станет доступной, только когда вы получите три обычных финала (**In Water, Leave, Maria**) или дополнительный финал (**Rebirth**). Тогда во время следующего прохождения вы сможете найти неподалеку от **Jack's Inn** собачью будку, в которой лежит **Dog Key**. После просмотра видеокассеты в гостинице откройте этим ключом комнату **Observation Room**.

Дополнительные опции

- Зайдите в **Options** и нажмите [L1] или [R1], чтобы попасть в дополнительное меню, в котором можно произвести ряд любопытных настроек, включая выбор цвета крови.
- Выиграйте игру по крайней мере один раз и зайдите на экран дополнительных настроек. Теперь вы сможете увеличить количество находимых патронов в 2 или 3 раза, а также убрать графический эффект зернистости.

Секретные предметы
Chainsaw: во время прохождения **SH2** во второй раз вы можете найти на тропинке в лесу бензопилу — ориентируйтесь по характерному звуку.
Hyper Spray: спрей можно получить только после просмотра любой концовки более одного раза. Находится он на **Soul St.** и бывает разных цветов (в зависимости от ранга, полученного вами в последней игре). Достижение наивысшего ранга награждается спреем зеленого цвета, который убивает любого (любого!) врага.
Book of Crimson Ceremony: Reading Room в гостинице (после просмотра видеокассеты).
White Chrism: Blue Creek Apartments, комната 105, на кухне.
Obsidian Goblet: Silent Hill Historical Society, постамент в центре одной из комнат.
Book of Lost Memories: газетный киоск на пересечении **Nathan Ave.** и **Carroll St.** за **Texxon Gas Station**.
Dog Key: собачья будка на **Nathan Ave** за **Jack's Inn**.



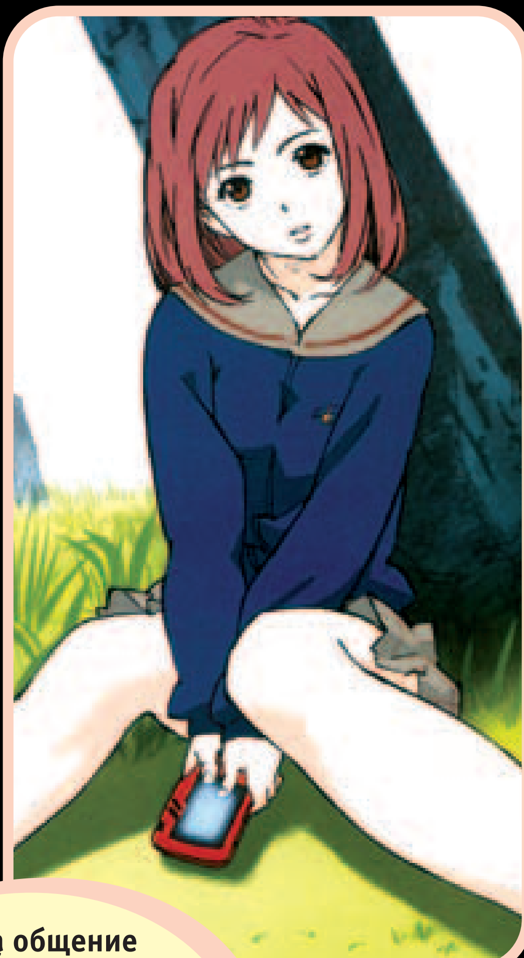
АВТОРСКАЯ КОЛОНКА ВАЛЕРИЯ «А.КУПЕРА» КОРНЕЕВА

АДРЕС ОНЛАЙН-ВЕРСИИ: HTTP://WWW.COOPER.OTAKU.RU

ВЫПУСК 01

НО КАК?!

SNES, как известно, прямо-таки запредельно рулила в качестве приставки для RPG. Поглядите на спецматериал о японских ролевых играх, обретающийся где-то в первой половине номера: по количеству вышедших RPG-шек нинтендовскую 16-битную машинку опережает только первая PlayStation (впрочем, PS2 подтягивается, не без этого).



В первой половине девяностых, если люди хотели играть в лучшие приставочные ролевки, они выбирали SNES. У меня вот есть знакомая, с тех самых пор искренне полагающая, что нет на свете ничего лучше Secret of Mana, а все остальное - от лукавого. Те, кто имели счастье столкнуться с FFVI и Chrono Trigger в их изначальной инкарнации, «вживую» (а не знакомились с играми посредством эмуляторов и переизданий на PS one), испытывают к Square чувства, сходные с религиозным благоговением, не говоря уж о не менее религиозном фанатизме. Эндрю Вестал, вебмастер закрывшегося третьего дня Gamers Intelligence Agency (www.thegia.com), до сих пор доводит народ до инфаркта, носясь по игровым выставкам в костюме мугла из FFVI.

Когда общение с игрой низведено до десятиминутных «нырков», крайне сложно следить за сюжетом - особенно если это виртуозно выстроенная драма-многоходовка в JRPG.

Движимая радужными планами по оприходованию многочисленной армии фэнов Super Nintendo /Super Famicom (немалый фрагмент которой встал под знамена уже после официального прекращения поддержки приставки разработчиками игр) Nintendo позиционирует Game Boy Advance в качестве полной сублимации SNES. Шутка ли, почти та же архитектура, только на 32-битном процессоре, да еще и - в качестве бонуса - портативная! Не успел GBA заблестеть на солнышке своим мутным экранчиком, как на него низвергся ниагарских масштабов поток трансляций «преданий старины глубокой». F-Zero открыла дорогу к карманной машинке целой батареей SNES'овских хитов, включая знаменитые RPG (Breath of Fire в качестве первопроходца). BoF вроде пошла. Причем так хорошо, что с десяток японских разработчиков далеко не последнего эшелона тут же взялись переводить в формат GBA буквально все, к чему в девяностых лепилась бирка «RPG» или «ролевая стратегия». Рубрика мини-обзоров от Груши в этом номере тому пример: тут тебе и Fire Emblem, и Lufia, и Lunar... а недавнее счастливое воссоединение Nintendo и ветреной Square приведет в наши карманы (буквальным образом!) культовую Final Fantasy Tactics. На горизонте маячат Tactics Ogre в обнимку с продолжением Golden Sun, жизнь уверенно мигрирует в сторону ежедневного праздника. Ага?

Не совсем. При всем функциональном сходстве двух платформ, есть принципиальное различие. Пресловутая мобильность. Раньше, на старом Game Boy (Pocket/Color), это был безусловный плюс: игры разбиты на коротенькие этапчики, после которых можно сохраниться; самая продвинутая RPG (Pokemon) сделана так, что не загружает игрока долгими разговорами. Нынче все изменилось, теперь в мобильный формат переносятся вещицы, изначально не проектировавшиеся для игры урывками. Жанр консольных RPG вообще подразумевает крупные массивы текста, глубоко проработанные и изящно срежиссированные сюжетные сцены, обстоятельные разговоры с участием множества персонажей. Где играют на Game Boy? В дороге. И хорошо если в пути, скажем, на дачу (или автостопом на Таймыр, как резонно предлагал коллега Hanta в рецензии на ZOE: the Fist on Mars) – однако, чаще всего портативная система помогает скоротать поездку в общественном транспорте. Отсюда вопрос: вы хорошо себе представляете, как бы вы играли в Xenogears в троллейбусе?

Догадываетесь, наверное, во что это выльется. Когда общение с игрой низведено до десятиминутных «нырков», крайне сложно следить за сюжетом - особенно если это виртуозно выстроенная драма-многоходовка в JRPG. Сейчас разработчики вводят режим quick save (возможно, в FFT получится сохраняться даже во время диалогов), но панацеей его не назовешь, скорее на костыль похоже. Здесь сталкиваются два принципиально разных подхода к игре, если хотите - две философии. Слабо верится, что сцена гибели Айрис, будучи показанной на бликующем экране GBA в трясущемся вагоне метро, вызывала бы столь же сильные эмоции. А Nintendo стремится именно к этому, словно бы не замечая подводных камней, сложностей с восприятием RPG в избранном ими формате. Что из этого выйдет? Похоже, карманные версии 16-битных RPG вряд ли приблизятся по популярности к своим прототипам, а любители ролевых игр по-прежнему будут проводить досуг, удобно устроившись перед телевизором на мягком диване. С рюмочкой чаю. Так, как изначально было задумано (^_^).



СОГЛАСНЫ? НЕ СОГЛАСНЫ? ПИШИТЕ ПИСЬМА: VALKORN@GAMELAND.RU

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН
perestukin@gameland.ru

Привет, друзья! Перед вами ударная подборка писем – все вдумчивые, с четкой позицией автора, чувствуется жизненная зрелость и какая–то... взрослость, что ли. Нам часто пишут: «Здравствуйте дарагая ридакция. Пачему миня не публикуют. Я пишу вам в сотый рас!». ПОЧЕМУ?! Читайте, вникайте и учитесь. Уважайте себя в первую очередь.



QUALITY INC.

Добрый день, уважаемая редакция!

Хоть это и очередное письмо из серии «матерый читатель против» прислушайтесь к советам, пожалуйста. Это письмо заключает в себе мое как недовольство, так и восхищение вашим (и нашим) журналом, но конечно это не все, так что обо всем по порядку.

Приятно наблюдать вашу тенденцию следовать в шаг со временем, и диск наряду с журналом стали больше, и материалы довольно интересные стали возвращаться на страницы журнала, и вербуете новых авторов. Относительно расширения в объеме нарекания отсутствуют. Опять же приятно насчет возвращения интересных материалов, а то я уж начал побаиваться, что вашим апогеем были #26; #27; #все “кризисные” номера; #82; #83; #100, конечно это не все, но, в общем, это самые яркие представители. Нет-нет я не говорю, что вы должны заниматься само копированием, но ведь иногда тоже полезно вдохновиться “былыми деньками”. Не буду зацикливаться, за юбилейные издания огромное спасибо, было сверхинтересно.

Но возвращаясь к обыденным номерам очень жаль что глубоко уважаемый г-н Овчинников откровенно ленится выдать пару новых “персон”, или это “обновленный” редактор так решил? Или вы считаете, что Питер Мур, Питер Молине, Йоситака Амано, Стив Джобс, Акира Торияма (далее следует список на 30 человек - прим. ред.) этого не достойны? А причину отстранения от дел Амирджанова не могли бы пояснить, только не банальным “настало время перемен”?! Да и в общем вы как-то не дорожите своими авторами: Романова и Академика упустили (только не надо, что они еще публикуются, пара статей от них за несколько месяцев - это уж слишком мало, а с Академиком ведь еще хуже).

И тут вы обычно говорите “новая кровь, новые веяния, в общем, все новое”. Оспаривать не буду, но в таких объемах уж извините. Чтоб не показаться совсем пессимистом скажу, что вы удачно выбрали Валерия Корнеева (его уж и по “Великому Дракону” знают, и как главного отаку вашей страны) и Леонарду Ф. (элегантность ее статей поражает!!!).

Обратите ли вы внимание на очередное письмо из серии “ни дать - ни взять”, не знаю. А так хотел попросить прощения за грубоватое изложение и терзания вас за вашу же тяжелую работу.

P.S. Ваш шаг с изданием «Страны Игр» на балтийских языках был не лучшим, ведь у себя в Латвии я его (журнал) на латышском могу встретить разве что в библиотеках, а не на руках у друзей (латышскоговорящих безусловно), но вы сами все прекрасно знаете (даже если я ошибся).

P.P.S. Заблуждаюсь ли я, Амирджанов и Овчинников это один и тот же человек?

С уважением! QuaLity Inc.
jmz@navigators.lv

Отвечает Валерий “А.Купер” Корнеев (valkorn@gameland.ru):

Похоже, слово переходит ко мне - как словившему долю похвалы представителю “свежей крови” в СИ. Доброго времени суток, почтенный! По поводу “новых персон” - и Амано, и Мулинэ (Мулинье, Молино, Мьюленьюх) - все будут. Нас тут хлебом не корми - дай настрочить биографию очередного передовика игростроя. Только при чем же здесь Стив Джобс? Президент Apple имеет к играм столь же опосредованное отношение, как монгольский космонавт Жугдэрдэмидийн Гуррагча. Кстати, Романова мы никогда не упускали. Романов живее всех живых, Романов с нами. Сейчас поедет на E3 с полными пороховницами и понапишет всего побольше, как раз в духе “былых деньков”. Академик - таки да, не поедет и не понапишет. Но стоит ли входить в одну реку дважды? И не мне вам рассказывать, как изящно можно стырить журнал из библиотеки (если серьезно, наши латышские коллеги работают над тем, чтобы СИ стала доступнее - вполне возможно, что к выходу этого номера журнала вы уже увидите результат). А что касается Амирджанова и Овчинникова - так это метафизический вопрос. Метафизический ответ: в точку.

UPA

Итак, здравствуйте! Многоуважаемая мной «Страна Игр»!

Я покупаю ваш журнал уже около трех лет, и нигде я не нашла журнал лучше вашего! Вот только у вас нет на диске свежих демок, да и кодов-секретов-прохождений у вас маловато. Может быть, иногда делать журналы с диском на котором будут только коды-секреты-прохождения. Ну еще и демки, так сказать, специальный диск, ведь не даром ваш журнал называется Страной игр!!! В журнале могут быть полезные сведения или адреса по той или иной игре.

И вот еще, у меня есть пара вопросов:
1. Когда же я найду в своем любимом журнале постер с игрой Black&White?
2. Напечатаете ли вы в журнале прохождение

Black&White: Creature Isle?
3. Не знаете ли вы, будут еще дополнения к Black&White?

Заранее спасибо за ответ.

Надеюсь, вы опубликуете мое письмо, или я в вас немного разочаруюсь.

Ира

Привет! Эх, Ира! Поскольку мы дали зарок всегда публиковать письма девушек и отказываться от своих слов мы не намерены, но твое письмо лучше б затерялось. Знаешь, почему? В твоих словах мы видим лишнее никому ненужное доказательство, что игры - мужское занятие. Коды... секреты... Да кому они... Для инвалидов от игр! Сами не пользуемся, между прочим. Не... по-мужски это :).

Ира, драгоценная ты наша читательница с трехлетним стажем (!), попробуй не открывать раздел "кодов" и попытаться самостоятельно. Читы, по-моему, портят игру, как произведение. Это равносильно просмотру фильма на перемотке, чтобы поскорее узнать развязку.. Застряла? А может, это не твоя игра? Тогда не стоит тратить время на обязательное прохождение.

Уверен, что половина нашей аудитории, прочитав письмо, взволновалась: «Ага, так и знал, что Black&White - девчачья игра!». Вы это бросьте, милейшие!

ХОБГОБЛИН

Ну, там, типа привет и все такое. Итак. Вы знаете, во мне умер стратег. Лет, эдак, 6 назад. Умер внезапно и неожиданно, закрывшись изнутри на ключ. А теперь воняет, как вообще могут вонять жмурики. Я терпел 6 лет, но сейчас мое терпение лопнуло. Дверь должна быть взломана, и она будет взломана! Труп должен быть вынесен наружу и кремирован, и он будет вынесен наружу и кремирован! С вашей помощью, добровольной или принудительной. Родился стратег в середине 90-х через дружеские сношения носителя стратегического эмбриона с двумя варкрафтами в порядке их обратной очередности. Родился и сразу же расцвел пышным цветом, дав жизнь игровой платформе, построенной и регулярно обновляемой в моей голове сначала на деньги родителей, а потом и на свои собственные. Я был рад. Я был доволен. Я был счастлив. Я был. Потом был WarWind, порадовавший своими авишными видеороликаи и одновременно огорчивший отказом запускаться на четверке. Си&Си, подлый искуситель, живший в различных инкарнациях на пяти сидисках и, тем не менее, требующий родного сидюка и не признающий никаких subst'ов и сиди-фейков. RedAlert, просто не понравившийся. Age of Empires, не вписавшийся в кривую моих извилин. Куча прочей лабуды, уже и не упомнить названия. Про StarCraft я промолчу, потому что еще хочу иногда жить и изредка играть в Квейк. Смерть стратега была долгой и мучительной. Она проходила в полном реалтайме и не давала достаточно времени для раздумий в силу отсутствия очередности хода. В конце концов, shit happens, и тут уже ничего не поделаешь. И лишь хочется сказать, отбросив все негативное, заложенное в великом и могучем через приставку «не» (copyright Задорнова), что, как результат, я безумно навижу все стратегии реального времени и искренне отношусь ко всем, играющим в RTS, как к исключительным годям и абсолютным доноскам в самых широких смыслах вышеупомянутых слов. Автор прекрасно понимает, что за такой базар могут запросто распять, не говоря уже о том, что это может произойти все 6,7 и даже 10 раз, в зависимости от количества желающих. Но, ради идеи, он готов пожертвовать самим дорогим, что у него есть, а именно, собой, чтобы донести до широких геймерских масс все, что есть в нем животрепещущего, судьба которому стать в итоге простым мертводергающимся. После ожесточенных конвульсий отчаянной борьбы за право всегда идти налево.

Всегда свой, хобгоблин@хотбокс.ру

ЗЫ Автор клятвенно заверяет, что не вступал в близкий контакт ни с одним из нижеперечисленных препаратов как минимум за час до начала конца, описанного выше. Анализ крови не выявил никаких следов морфина, деморфина, амфетамина, циклозина, кодеина, фенозепама, нитрозепама, фенобарбитала, метала натрия, дистропропексифена, метадона, нолбофена, петидина или куприморфина. Концентрация алкоголя не выходила за рамки концентрации никотина.

Побольше таких писем, товарищи! Самовыражения через тему игр – публикуем в первую голову, ибо от этого мы просто тащимся! Дерзайте.

КАСПЕР

Привет Геймлэнд!!!

Пишу из Канады (во куда пираты загнали!!!) Пишу первый раз. Сразу скажу банальную фразу: «ты лучше всех». С банальностями все... Непосредственно к теме: я имею достаточно продвинутый комп (P4 1,6Ghz 256 Ram + GeForce MX400 64 MB) только с видюхой не повезло :(

Так вот я скачал эмулятор для Xbox, работает однако!!! Халу и Сайлент Хилл 2 прошел с удовольствием!!! В Хале даже мышь пахала!!! Но графика отстойная. Нет серьезно до Вольфа/Алайд Ассаульта/Макса не дотягивает... Разрешение постыдное: 640*480 ни пикселем больше! Полигонов соответственно.Даже пошел на "офисном" компе предков: сложно назвать офисным гирцовый пень 4 с ЖеФорсом (первым) на борту. А вы пробовали пускать Ретурн ту Вольф на ТВ? Попробуйте! В ДУМ3 играть не захотите (кстати а когда он выйдет???) Ну ладно пока!!!

Это был КАСПЕР.
Кто не согласен пишите на casper2002@hotbox.ru

Привет, Канада! Как слышно? Наши интересуются, какие такие пираты загоняют народ через канадскую границу? У нас в России все наоборот – это пиратов отправляют в разные, правда, не столь отдаленные места.

А вот эмуляторов Xbox не существует! Зато есть замечательные трояны, засылаемые под видом подобных эмуляторов.

ЛЮБАВА

Здравствуй, «Страна Игр»! Пишет вам Любава, девушка, которая любит разговаривать с парнями о компьютерах. Привет из далекого Ростова-на-Дону! Ей-Богу, вы с каждым разом все приятней, не слушайте никого. Вы поражаете воображение умением показать лучшее с лучших сторон. Вы все такие милые, остроумные ребята, диск - класс, движок - просто супер. А постер! Чудо, что за постер! Особенно в №4 (109). У меня к вам нет никаких претензий. Удивлены? Тогда одна, но маленькая. Это касается статей, набранных белым по черному или серому. Пожалейте своих читателей, пожалуйста, измените фон, шрифт, а? Не губите их во цвете лет, не лишайте самого дорогого - зрения! Ведь многие, вроде меня, действительно до глубокой ночи разглядывают ваше творение от корки до корки. Это касается и журнала, и диска. Смеетесь? А пусть кто-нибудь для смеха заставит, например, Ст. о/у Гоблина прочитать свои «тупичковые» статьи в 24 часа ночи при свете одной настольной лампочки. Может, тогда проникнется. Так, Сергей Долинский! Чего это вы насчет феминизма? (3-й февральский выпуск). Почему геймеры и игроделы только мужского пола? Да потому, что они по дому ни фига не делают. Вот вам и куча свободного времени. А о себе скажу: очень увлеклась Game Maker'ом и статьями о нем. (Которые куда-то исчезли!) Где Дмитрий Ярандин? Возобновите статьи, а то я больше никогда не куплю ваш обалденный журнал! Хочется сделать что-то для себя, своими руками. Знаете, почему? Посмотрите вокруг. Все счастье достается обладателям приставок, бедным юзерам остается исходить слюной или судорожно вникать в статью про эмуляторы в 4-м номере. Все красивые игры делают только для GC, Xbox, PS, Nintendo и т.д. А на PC? Сплошные микроскопические RTS, тоскливые, однообразные RPG, если action или adventure, так почему-то обязательно все в них выкрашено в грязно-серые тона. Даже так: в играх на PC преобладают оттенки от тоскливо-серого до мрачно-черного. Ладно, там, космические симуляторы. В космосе, допустим, темно. Может быть, у мужчин какое-то особое видение мира, но ведь есть же где-то и геймерши нежные, романтичные и чувствительные. Что, им не хочется чего-то нежного и приятного для глаз? Хочется. Так зачем это каждый месяц выпускать кучу, пардон, серятины? Вы мне сделайте хотя бы одну, но чтоб красиво. Чтоб глаза радовались. Хотя нет, я же не хочу обидеть досточтимых фанатов Quake, M&M, RtCW, Stronghold и прочих, если они любят эти игры - я счастлива. Просто мне кажется, серости хватает нам и в жизни. А вообще-то, весьма прелестная получилась бы пастораль: любимый муженек, уютно впершись в монитор, ночь напролет рашит монстров направо-налево. А если он при этом еще и игродел, так тут уж просто мое почтение. Я сама отлично рисую персонажей и тоже без колебаний просидела бы за производством какой-нибудь аркады хоть с неделю, хоть с месяц. Только с напарником. И чтоб красиво. Последнее – обязательно. А то посмотрите: «Джаз и Фауст», может, графика, пейзажи там и обалденные, но взгляните на харисусы главных героев! Да, эти парни точно не родственники Тома Круза. Пора исправлять положение, господа разработчики. За всю историю игр для PC куча сногсшибательных телок и ни одного симпатичного молодого человека! Далее. Zanzarah - так себе, судя по ролику и скринам, там тоже напустят серого тумана. Совсем неплохи Guilty Gear X и Serious Sam. Очень понравился "Лохотронщик" (молодцы ребята!). Ну и все. Спасибо хоть Акелле, их «Корсары» и «Рыцари морей» хоть как-то исправляют положение. Благодарю Горбунова Дмитрия за статью

Ахтунг, ахтунг!

В 10(115) номере «СИ» разбор почты будет осуществлять великий и ужасный трижды патологоанатом нашего Склепика, аттестованный асфальтоукладчик и признанный корифей эпистолярного жанра – г-н Назарофф. Присылайте письма с соответствующей темой – «В Склепик». Аминь.

«Корсары». Мы с сестрой сразу влюбились в Николаса Шарпа и гоняем его по всем островам, но от неприятеля приходится удирать, потому что... Вот и вопросы: а) непонятно, как стрелять из пушек в «Корсарах». б) негде потренироваться добру молодцу в ближнем бою и его сразу убивают. Хоть бы в Readme написали, какие кнопки жать! Коды не срабатывают!!! Вроде все делаю, как сказано. Благодарю за ролик «Властелина колец». Громадная спасиба Сергею Калашникову за статью о фильме. Тут вопрос: фотографии открываются в правом нижнем углу экрана и половина фотки оказывается за его пределами. Это что, только у меня так? О постере. Я вам все прощу, если вы сделаете красивую афишу про «Властелина колец» ;). Дай вам Бог здоровычка. Вроде все. С дружеским приветом и заинтересованная читательница Любава.

gsdm@aaanet.ru Шерстову Ю.Б. для Любавы.

Привет, Любава! А мы-то думаем, куда ст. о/у Гоблин пропал? Наверное, проникся по твоему рецепту и решил больше не печататься.

Насчет феминизма мы полностью на твоей стороне. Нам даже стало стыдно и некоторые из нас решили помочь домашним: вынести ведро, например. Бабушки и мамы, правда, почему-то не воспользовались свободным временем для игры на компьютере, странно! А жены и сестры даже отчаянно сопротивлялись виртуализации! Зато наглые младшие братья тут же оккупировали свободные игровые места и никакие посулы и угрозы не могли их оттуда согнать. Видишь, Любава, никакого мужского шовинизма нет. Мы сами рады разделить с вами клавиатуру, джойстик, но не любите вы эти развлечения и все тут... За любое письмо от девушек хватаемся как за соломинку, передавая его друг другу словно диковинку. Девушки, смелее пишите – опровергните теорию мужского доминанта в игровой индустрии.

Как стрелять из пушек, сами не знаем – плаваем в свое удовольствие, так как красиво очень. К чему пальба? А нужен вам плакат фильма, получившего всего 4 Оскара? К тому же это не актуально. Грядет великий и могучий II эпизод звездной саги. Вот здесь постараемся!

АЛЕКСАНДР

Добрый день «Страна Игр»!

Сдесь вам пишит студент из Латвий. Меня завут Александр и живу в городи Мадона. Читаю ваш журнал по возможнаси, потому что ваш журнал так ninайти в магазинах. Мнье ваш журнал нравится и я его читаю с большим интересом. Узнаю много новые и полезные информаций которую практически приминяю. Журнал хорошо составлен и предложена обьективная информацыя. Сам фактически низанимаюсь играниям игр, но увлекся изготовлениям музыки и обработки картины на компютерах но иногда сыграю кокую игру.

Мне к вам маленькая просьба, думаю что вы мне поможите. Вы не моглибы меня время от время информировать по почте пра то что вишло из программ по линий опроботки музыки и картины.

Вторая просьба такая. Вы немоглибы прислать информацию поподобный о программе (Quartz Audiomaster 4.6). Меня конкретна интересуит инструкция пиминения. Если вам это нет тогда подскажите где это достать. Если вам нет информации об мне интересующих программ, тогда могите присилат лубую информацыю всеровно об чом.

За рание спасибо.Александр.



Второе письмо из Латвии и, как говорится, почувствуйте разницу. Это не прикол – орфография и пунктуация бережно сохранена. Если сомневаетесь – пишите, опубликуем скан этого шедевра!

ДЕМО-ВЕРСИИ
Freedom Force; Mobile Forces; Ploing 2; Star Wraith 2

ВИДЕО
Morrowind; Mech Assault; Icewind Dale II; Dungeon Siege; Call of Cthulhu; No One Lives Forever; Thievery Trailer; Game of Death

СТАТЬИ
Frank Herbert's Dune; F.A. Premiere League Manager 2002; Legacy of Kain: Soul Reaver 2; C&C:Renegade; Return to castle Wolfenstein; Trainz

ИНТЕРНЕТ
Windows Media Player 7.1; RealPlayer 8 Basic; DirectX 8.1 – Runtime for Windows 98, Me; DirectX 8.1 – Runtime for Windows 2000; Quick Time 5.0; Kali 2.3; Kali v.2.4 Patch; Zuggsoft (Клиент для текстовых MUDов); Dragon Spires; DUNG (Dantom's Universal Network Game); Драйвер ATI Radeon для Win9x v. 4.13.9021; Драйвер ATI Radeon для WinXP v. 6.13.10.6052; Драйверы TNT2/GeForce для WinXP v. 28.32; Драйверы TNT2/GeForce для Win9x v. 28.32; Драйверы Matrox G400/G450/G550 для WinXP v. 5.82.016; Драйверы Matrox G400/G450/G550 для Win9x v. 6.82.016; Драйверы PowerVR Kyro/Kyro II для WinXP v. 1.4; Драйверы PowerVR Kyro/Kyro II для Win9x v. 1.4; Драйверы для материнских плат Via v. 4.38 (2)V(a); Flash-игры; 3DMark 2001 Second Edition

SPECIAL
Слово редактора; Macromedia Flash; Скрины к 13 статьям номера; Wallpapers State of Emergency (2 шт.); Wallpapers Jet Set Radio Future (2 шт.); Wallpapers Civilization III (4 шт.); Wallpapers Freedom Force (9 шт.); Wallpapers Mortal Kombat: Deadly Alliance (2 шт.); Wallpapers Game of Death (2 шт.); Wallpaper Knightshift; Wallpapers Moto GP 2 (2 шт.); Wallpapers NOLF2 (2 шт.); Wallpaper Deus Ex 2; Wallpapers Aliens Vs. Predator 2 (5 шт.); Wallpapers Age Of Wonders 2 (3шт.); Wallpaper MGS2; Wallpapers Virtua Fighter 4 (2шт); Dungeon Siege Screensaver; Moto Gp 2 Screensaver; 007 in Agent Under Fire Screensaver; Lord of the Rings 3D Screensaver; Silent Hill Sanitarium's Screensaver; Hitman 2 Main Title Music Track; Hitman 2 action title.; Hitman 2 India Music Track; C&C Renegade Music

ПРИМОЧКИ
Aliens Vs. Predator 2 The Multiplayer Map Update #1; Aliens Vs. Predator 2 The Single Player Map Update #1; Quake III Rally v1.0; Quake III Rally v1.1 update; Quake III Rally - Music

ПАТЧИ
Battlecruiser Millennium v1.0.07; Operation Flashpoint Updated Upgrade 4 v1.46 Patch; Eurofighter Typhoon v2.1 Patch; Half-Life: Opposing Force 1.1.0.8 Retail Update; Half-Life: Blue Shift v1.0.0.1; Medal of Honor Multiplayer v 1.11 Patch (US/UK); Aliens Vs. Predator 2 v1.0.9.5; Return to Castle Wolfenstein v1.3; Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor v1.4; Warlords Battlecry II v1.02; Warrior Kings v1.2; Silent Hunter II v1.1

CONTENT #08 (113)

CD

Рекомендуемые системные требования:
P2-300, 64 Mb RAM, 8x CD-ROM



В СЛЕДУЮЩЕМ ВОЕННОМ НОМЕРЕ:

НАШ ОТЧЕТ

Game Developers Conference – репортаж нашего спецкора из далекого Сан-Хосе. Девелоперская весна 2002: все стало вокруг голубым и зеленым…

НАШИ ГИГАНТЫ

Lionhead Studios – эпатаж и бесшабашность в одной связке с высочайшими амбициями и неповторимым креативом. История банды Мулинье и разбор новых проектов.

НАШИ ХИТЫ

Сразу три российских игры на военную тему – Nival Interactive



и "1С" перестраиваются на военные рельсы.

НАШИ РАЗВЛЕЧЕНИЯ

Lamers (must die) – избранные цитаты заносчивых ламеров. Screenword – проверьте свои игровые познания на подборке скриншотов.

НАШИ ГЕРОИ

Heroes of Might and Magic IV – разбираем от и до. Впечатления нашей редакционной тусовки.

НАШИ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Dungeon Siege – мы ждали и дождались… Хит? Однозначно! Рассматриваем под микроскопом в специальном материале.

Ответы на кроссворд, опубликованный в 07(112) номере «СИ».
По вертикали: 1) Script. 3) Hint. 5) mIRC. 6) Crack. 8) Admin. 9) Lebedev. 10) Demo. 12) Xyligan. 13) Zak. 14) Lexer. 17) Praetorians. 19) Armor. 21) Renegade. 22) Pixel. 25) Tiefling. 26) Strafe. 28) SMS. 29) UNIX. 34) Knife. 35) Parkan.
По горизонтали: 2) Rush. 4) Croc. 6) Config. 7) Cult. 11) DeskJet. 15) Ore. 16) Monopoly. 18) Alliance. 22) Link. 21) Replay. 23) Miner. 24) Device. 27) Totalizator. 28) Square. 30) Larry. 31) Fatality. 32) XXX. 33) Tekken. 36) Spam. 37) Netscape.



TCM ExtremeGL НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ!

на базе процессора Intel® Pentium®4 с тактовой частотой 2,2 ГГц

Высокопроизводительная мультимедиа-станция TCM Extreme GL на базе процессора Intel® Pentium® 4 способна одновременно выполнять несколько ресурсоемких графических приложений. Вы сможете получить высокое качество обработки цифрового видео, трехмерной анимации и цифровой фотографии. Новый уровень производительности обеспечивает новые ощущения для игроков в компьютерные игры.

Вы хотите новый компьютер, но не знаете, что сделать со старым?

Вам не придется предлагать знакомым купить Ваш старый компьютер или пытаться распродать по частям на рынке. С 15.04 по 15.05 в магазинах сети "Техмаркет Компьютерс" Вы можете продать свой старый системный блок и купить новый из серии TCM Extreme GL. **Подробности по телефону: 363-9333 и на сайте www.techmarket.ru**

КОМПЬЮТЕРНЫЕ МАГАЗИНЫ ТЕХМАРКЕТ-КОМПЬЮТЕРС:

м. «Динамо» .... ул. 8 Марта, д. 10, стр. 1, тел: 363-9333
м. «Красносельская» .... ул. Русаковская, д. 2/1, тел: 264-1234, 264-1333
м. «Каховская» .... Симферопольский б-р, д. 20А, тел: 310-6100
м. «Сокол» .... ул. Новопесчаная, д. 11, тел: 157-5392, 157-4283
м. «ВДНХ» .... ВВЦ, павильон №1, №14, №18, тел: 974-6010, 974-6337
м. «Савеловская» .... ВКЦ «Савеловский», павильон D-38, тел: 784-6485
м. «Полежаевская» ...... Хорошевское ш., д. 72, корп.1, тел: 941-0176 940-2322
м. «Дмитровская» .... ул. Башиловская, д. 29, тел: 257-8268
м. «Братиславская» .... ул. Братиславская д. 16, стр. 1, тел: 347-9638
м. «Шоссе Энтузиастов» .... КЦ «Буденовский», павильон А-13, тел: 788-1917

Сервис-центр: .... ул. 8 Марта д. 3, e-mail: service@techmarket.ru
Интернет-магазин: .... www.5000.ru – бесплатная доставка заказа

ТЕХМАРКЕТ компьютерс

сотовые телефоны и аксессуары 723-3333

1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru



Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
Фирма «1С», ул. Селезневская, 21;
ул. Маршала Бирюзова, влад. 17, «А2000»;
4-й Ростовский пер., д.2/1, стр. 2, «Портал-2000»;
Зеленоград корп 1106Е;
«Смольная, 24«а»;
Б.Ордынка,19, стр. 2;
Кутузовский пр-кт, д. 4/2, «Вобис на Кутузовском»;
Ярцевская ул, д. 34, «Вобис на Молодежной»;
Первомайская ул., д. 28, «Вобис на Первомайке»;
Кировоградская ул., д 15, ТЦ «Электронный рай», пав.1Д15, «Вобис на Пражской»;
Компьютерный выставочный центр «Савеловский» пав. D21, «Вобис на Савеловском»;
Сретенка ул., д 26/2/1, Даев переулок, «Вобис на Сретенке»;
Трифоновская ул., д. 56, «Вобис на Трифоновской»;
Марксистская, 9;
Бол. Якиманка, 26, «Дом игрушки»;
Русаковская ул. 27, «Дом книги в Сокольниках»;
3-ий Добрынинский пер., 3\5, кор. 1;
Ленинский проспект д. 62/1, «Кинолюбитель»;
Воробьевы горы, МГУ НИИЯФ, к.Высоких энергий;
Новая Басманная, 31, стр. 1,
Савеловский ВКЦ В27;
Ивана Франко, 38, кор. 1;
Тверская, 25/9
Полянка д.28, «Молодая Гвардия»;
Тверская, д.8, стр.1, «Торговый Дом Книги Москва»;
ул. Первомайская, д.81, «Мульти»;
ул. Большая Семеновская, д.28, «Мульти»;
ул. Кировоградская, стр.14, здание «Глобал Сити» 2 эт., «Мульти»;
Люблинская, д. 171, «Мульти»;
Коровинское шоссе, д.20, стр.1, «Книжный магазин Анжелика»
Нагорный бульвар, д.4 корп.1, магазин «Мысль»;
«Университи», 2-й этаж;
Ул. Верхняя Первомайская, д 71, «Премьер Дивижн»;
Торговый Дом «Басманный дворик», « Премьер Дивижн»;
ул. Профсоюзная, д. 19, пав. 5, «Премьер Дивижн»;
ул. Профсоюзная, д. 21/51, «Премьер Дивижн»;
Исаковского, 33/1;
Олимпийский проспект, 16, «Виртуальный клуб»;
Мясницкая ул. д. 17;
Марксистская, д. 3 (Торговый Центр Планета);
Савеловский ВКЦ В13;
Компьютерный центр «Буденовский» пав. д.14, В21;
Осенний б-р, 7, кор. 2;
Земляной Вал д. 2/50, «Столица»;
ул. Старокачаловская, д. 16, «Перекресток»;
Ленинский проспект, 89,
Зеленоград, кор. 430, стр. 1

Альметьевск
ул. Ленина, 25

Астрахань
ул. Савушкина, 43, оф. 221;
ул. Савушкина, 51;
ул. Савушкина, 46 «Детский мир»;
ул. Кирова, 7, «ЦУМ»

Барнаул
ул. Деповская, 7

Брянск
пр-т Ленина, 31

Великий Новгород
Григоровское шоссе, 14А, 4 этаж, «НПС»;
ул. Рахманинова, 3, «Сплав XXI-век»;
ул. Псковская, 18

Вильнюс
ул. Альгирдо, 10 «AKELOTE ir KO»

Владивосток
ул. Фонтанная, 6;
Океанский пр-т, 140,маг. «Академкнига»

Владимир
ул. Дворянская, 11;
ул. Дворянская, 10;
ул. Б.Московская, 36

Волгоград
ул. 39-я Гвардейская;
ул. Канунникова, 6

Вологда
Ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»

Воронеж
ул. Ворошилова, 34-50

Геленджик
Ул.Полевая, 33, «На Полевой»

Горно-Алтайск
Пр.Коммунистический, 83

Дзержинск
Ул. Ленина, 48

Донецк
ул.Артема, 27, офис 310

Екатеринбург
ул. Вайнера, 15-2

Железнодорожный
рынок, контейнер 71;

Иваново
пр. Ленина, 5;
пр. Ф.Энгельса, 10, м-н «Союз»;
ул. К.Маркса, 42/62, м-н «Орбита»

Ижевск
ул. М. Горького, 79

Истра
ул. Ленина, 23

Йошкар-Ола
ул. Зарубина, 35

Казань
ул. Баумана, 68

Калининград
пл. Победы, 4,
торговая сеть «Монитор»

Калуга
ул. Кирова, 7/47
ул. Ленина, 61

Кемерово
ул. Тухачевского, 22 «а»-102

Киев
ул. Терещенковская, 13

Киров
ул. Московская, 12

Кострома
Красные ряды, 5

Красногорск
станция Павшино

Краснодар
ул. Старокубанская, 118, оф.212, «Софт»;
ул. Красная, 43, «Дом книги»;
пр-т Чекистов, 17/4

Красноярск
ул. Урицкого, 61, «ОфисЦентр»

Лангепас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»

Липецк
ул. Первомайская, д.78;
ул. Космонавтов, 28;
Пр. Победы, 21-в, «Электрон»

п.Лучегорск, Приморский край
4 микр., «Адонис»

Лысьва
ул. Смышляева, 4

Минск
ул. Я. Коласа, 1

Нефтекамск
ул. Ленина, 15

Нефтеюганск
«Росси», мкр. 2, д. 23

Нижневартовск
ул. Кузоваткина, 17П

Н.Новгород
ул. Большая Покровская, 66;
ул. Маслякова, д.5, оф.7;
ул. Гордеевская, 97;
ул. Карла Маркса, 32;
ул. Маслякова, 5,
компьютерный салон «Все для бухгалтера»;
ул. Карла Маркса, 32,
компьютерный клуб «Гладиатор»

Новороссийск
ул.Советов, 68/36

Новосибирск
Красный пр-т, 157/1;

Ноябрьск
ул. Киевская, 8, маг. «Мегабайт»;
УТДС-121

Оренбург
ул. Володарского, 20

Пенза
ул. Коммунистическая, 28

Пермь
ул. Большевистская, 96, салон «West Ural»;
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;
Комсомольский пр-т, 72, маг. «Феникс»
ул. Луначарского, 58

Петропавловск-Камчатский
м/рынок «Спутник», 8 км

Псков
ул. Металлистов, 13

Пушкино
Московский пр-т, 5

Реутов
ул. Южная, 10

Рига
ул. Дзербенес, 14, оф. 502 «ANDI»;
ул. Бривибас 39, т/ц «B39», SIA «636»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;
ул. Кр. Валдемара, 73;
ул. Маскавас 357, т/ц «DOLE», SIA «636»

Ростов-на-Дону
ул. Лермонтовская, 197,
салон «Лавка Гэндальфа»

Самара
ул. Мичурина, 15,
ТТЦ «Аквариум», секция «АПС», 2 эт.

С.-Петербург
Лиговский пр-т., 1, оф. 304;
ул. Большая Морская, 14,
маг. «Эксперт-Телеком»;
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»;
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»;
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж;
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменноостровский пр., 10/3,
Компьютерный супермаркет «АСКоД»;
ул. Рубинштейна, 29,
Компьютерный супермаркет «АСКоД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66,
«Компьютерный Мир»;
пр. Славы, 5, маг. «MariCom»;
пр. Просвещения, 36/141,
маг. «MariCom»;
ул. Народная, 16, маг. «MariCom»;
пр. Большевиков, 3, маг. «MariCom»;
Левашовский пр., 12;
Лиговский, 73;
Лиговский пр-т, 72, «РентКом»

Тамбов
ул. Советская, 148/45;
ул. Советская, д.1/4;
ул. Мичуринская, 149б

Тверь
Универмаг «Тверь», 1 этаж

Тюмень
ул. Мельникайте, 72/1 маг. «Смак»;
ул. Минская, 9Б

Ульяновск
ул. Совесткая, 19, к.201

Хабаровск
торговый комплекс «Кристалл»

Череповец
ул. Тимохина, 7, ТЦ «Фортуна»,
2 этаж, пав. №5;
ул. М.Горького, 32;
ул. Ленина, 80, офис 6

Шатура
ул. Школьная, 15

Щелково
1-ый Советский пер. 2

Электросталь
пр. Ленина, КЦ «Октябрь»;
Фрязевское ш., 50;

Юбилейный
ул. Тихоправова, 1

Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. "Орбита"

Якутск
ул. Аммосова, 18, маг. «Альбион»
ул. Дзержинского, 18, маг. «Интеграл»
ул. Орджоникидзе, 20, маг. «Матрица»
пр. Ленина, 52, маг. «Миллениум»

Ярославль
ул. Кирова, 11

Интернет-магазины
www.ozon.ru
www.bolero.ru

а также в фирменных магазинах Москвы:

Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11

М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измаиловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;

Электрический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новокосинская ул., 36

Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»
Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул Шаболовка, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1, Авиамоторная, дом 57
Белый Ветер: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 8/1, ГУМ; Бол. Черкизовская д.1; Измаиловский вал д.3
Союз: ул.Старый Арбат, д. 6/2; м-н «Норис» Ленинградский пр-кт, д. 33А; ТД «РАМСТОР» Ярцевская ул., д. 19; пр-т Мира, д.116; ЦУМ, магазин «всеСОЮЗный»; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Щереметьевская ул., д. 60А; ул. Мясницкая, м-н «Библио-Глобус»; Волгоградский пр., д. 133.


КТО ВЛАДЕЕТ СПАЙСОМ, ТОТ ПРАВИТ
ВСЕЛЕННОЙ
ДЮНА
СТРАНА
ИГР
ФИРМА «1С»
cryo
NIVAL
INTERACTIVE


FINAL FANTASY X
SQUARESOFT
СТРАНА ИГР
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
PS2
PlayStation 2